



game.exe

РАДИ
НЕСКОЛЬКИХ
СТРОЧЕК
В ГАЗЕТЕ

#06 2005

game.exe #06'2005 (119)

Game.EXE: Породистый журнал мурзилкой не назовут. (И.М. Исупов)

game

FireFly's
Stronghold 2

Empire Earth II

GTR: FIA GT
Racing Game

«Койоты:
Закон пустыни»

Cold Fear

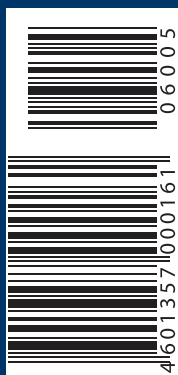
Fight Night Round 2



общее
дело
№3
стр. 28-52

PT-BOATS
KNIGHTS OF THE SEA

C&C Computer Publishing Ltd.





.exe

#06

2005

game.exe #06:2005 (119)

Game.EXE: Породистый журнал мурзилкой не назовут. (И.М. Исупов)

C&S Computer Publishing Ltd.

game

FireFly's
Stronghold 2

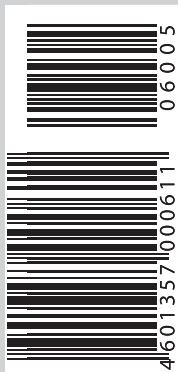
Empire Earth II

GTR: FIA GT
Racing Game

«Койоты:
Закон пустыни»

Cold Fear

Fight Night Round 2



ОБЩЕЕ ПЕЛО

№3

СТР. 28-52

БЕЗ ДИСКА

game.exe

#06 2005

game.exe #06'2005 (119)

Game.EXE: Породистый журнал мурзилкой не назовут. (И.М. Исупов)

FireFly's
Stronghold 2

Empire Earth II

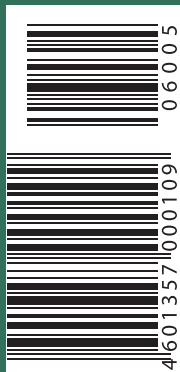
GTR: FIA GT
Racing Game

«Койоты:
Закон пустыни»

Cold Fear

Fight Night Round 2

C&C Computer Publishing Ltd.



общее дело №3 стр. 28—52

1110



11111000 + 10011010
+ 1001001101 — это, допустим, движение автомобиля в Need For Speed. Плюс к тому вариация скорости света — 101011; 100000110011 и 100001100100 — это стены и мосты; 1011010, 1100000 и 1011010 — это миленькие девушки, случайно дежурящие вдоль трассы, далее идут вариации семи нот и так далее! Вот какой представлялась мне той поздней ночью игра. Не графикой, не музыкой — числами. Я лечу на чистовом каре по

единицам нулей, и штатматериальное сознание уверенно красит их в зелено-искристый цвет. Нули — да. Но что же я боюсь в КИ? Там же нет ни монстров с пушкой через плечо, ни зомби, а только идеальной дороги, еду уверенно, быстро. Хорошая у меня машина. Наверное, ничего необычного в этой фантазии нет, 1 и 0 — фундамент, но для меня это ощущение вновь, а потому впервые столько неизвестного! Сомнения достойны презрения, я продолжаю свой путь на автомобиле с регистрационным номером 1100001001...



НЕТИПИЧНЫЙ СЛУЧАЙ

...Вам не приходило в голову, что женщины любят кассеты, потому что это не напрягает, а, наоборот, успокаивает, развлекает и, самое главное, дает пишу уму? Уборка и приготовление еды, знаете ли, очень тупые занятия. (И не надо мне говорить, что даже к такой работе можно относиться творчески. Как говорил герой Олега Янковского в фильме «Влюблен по собственному желанию», «я люблю свою работу, но не по восемь часов в день».) Восемь лет назад поставили у нас на работе компьютеры. Тогда еще не было таких строгостей, как сейчас, поэтому на моей машине водились Civilization (самая первая) и Lines, конечно. Шло время. Под новый 2004 год работа расцедрилась кучей всяких премальных денег. И пошла тетка (то есть я) в «Микробит» покупать себе ноутбук, а потом страшно захотела во что-нибудь поиграть

Вас никогда не посетило ощущение эфемерности КИ? Меня — да. Но что же я боюсь в КИ? Там же нет ни монстров с пушкой через плечо, ни зомби, а только идеальной дороги, еду уверенно, быстро. Хорошая у меня машина. Наверное, ничего необычного в этой фантазии нет, 1 и 0 — фундамент, но для меня это ощущение вновь, а потому впервые столько неизвестного! Сомнения достойны презрения, я продолжаю свой путь на автомобиле с регистрационным номером 1100001001...

Tree-elf

tree-elf@yandex.ru

100001100 * 11110101 * 1011111 *
10010 и 1000010110 * 1010011010
* 1111010010 * 11000. Испугаться невозможно, даже маленькая девочка во мне, пережидая грозу в шкафу, завернувшись в мамину

шубу, и та, если постарается, сумеет не шелохнуться. 101 — пройду мимо и не замечу; пятерочка; даламатинки; дом на 1010000 квартир. А загадки решаются проще: пишем

что это никакие не волосы, а все тот же двоичный. На мне, во мне! В изумлении, счастливая от открытия хлопая себя по бокам... то есть думаю, что по бокам... хлопая себя по нулям, гладко окутывающим мой двоичный корпус. Что ж, поделом, но так даже легче — водить суперкар, пронизывать стены, проламывать от файла к файлу. Я — мышь в собственном компьютере. «Смотрите, в ее машине вирус!» — вырут кричат рядом. «Дс, где?» — шестист нулями единиц нулей толпа, вперившаяся в мой

1011010 + 1100000 + 1011010. Они, конечно, не знают, что это я, они не видят, как у меня развиваются волосы, они не догадываются, что... «Да отойдите же от нас! Не мешайте, разве вы не видите...» — басыт что-то мужское, я разворачиваюсь к нему лицом, и мы встречаемся глазами. Вот так я в цифрах, они в образах, я иду как легче, они создают послонес. Мой кар мчит по мокрому асфальту, подмигивая тремя семками всем, кого обдали брызги из-под колес. □

ключительно из уст в уста. Трудно мне одной в этом суровом железно-игровом мире, без учителя. Итак, вопрос номер два, правда, все о том же: так почему же женщины любят кассеты и «Симов»? Да потому что по клавишам быстро стучать не надо. У жен-

Много экономик в игре — тоже плохо (для женщин, разумеется). Мы в магазин ходим, бюджетом семьи распоряжаемся. Нам экономки в жизни хватает. Нет никакой охоты еще и в игре деньги на три хода вперед распределять. Наконец, игра должна быть длинной, очень длинной или такой, чтобы в нее можно было играть много раз... долго... очень долго.

Zigzida

dumb_loki@mail.ru

он? На коробке с игрой написано, что пароль на диске. Так на диске много чего написано. Я же не знаю, как пароль выглядит. Пошла в любимый магазин — спрашивать. А продавец говорит: «Вы хотели квест — вот вам первая задача». Вам смешно... А почему все считают, что я должна это знать? Телерь-то, да, знаю, что длинный бессмысленный набор букв и цифр это и есть пароль. Создаваться впечатление, что часть знаний об играх являются скранными и передаются ис-

цин заведомо, физиологически, скорость реакции ниже, чем у мужчин (особенно у молодых). Именно поэтому мы и не играем в шутеры. Кроме того, женщинам свойствен топологический кретинизм. (Вспомните Дерево в «Мисте-3».) Ну не ходили мы на охоту в первобытные времена! А вообще-то я не вижу большой разницы между The Sims, редакторами карт, обзорными разными цацками, автомобильных, подводных лодочек, а также звездолетчиков и LEGO.

быстрой реакции; д) не закидываемыми на экономике. Вот и все. И мы вышли. Простите меня, если я зря опишю ваше время и то, что тут написано, аналогично изобретению велосипеда. Просто однажды в вашем журнале прозвучал правильный, как мне кажется, вопрос: «кто мы (игроки) — участники рынка компьютерных развлечений или опаренные мепенаты больных ху-дожников?». «Тетки за сорок» — это большой несвоенный рынок; у нас есть время на игры — потому что дети уже выросли; и есть деньги на эти игры и железо к ним. Я пишу уважаемой редакции, потому что не знаю, кому рассказать, на что я готова тратить свои кровные. Разработчикам? Издателям? По-моему, вся индустрия КИ страдает половам и возрастным провинцизмом. И ситуацию пора исправлять (эх, зачем вы отдали на растерзание четвертый «Мист» мужжко? Вот он его и обругал. Не мужжко это дело — в «Мисты» играть.) □

Игровое железо

133 ЛИЧНОЕ ДЕЛО

Дмитрий Лаптев
Релакс

136 ТЕСТИРОВАНИЕ: МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Наполеоновские платы

Gigabyte GA-K8NXP-SLI
ECS KN1 Extreme
Chaintecn VNF4 Ultra
Chaintech S1689
ASRock K8 Combo-Z
Gigabyte GA-K8NF-9
MSI K8N Diamond SLI
MSI K8N Neo4 Platinum
MSI RX480M2
Foxconn WinFast
NF4UK8AA-8EKRS
Shuttle SN25P
ASUS A8V-E
Albatron K8X890 Pro II



счастливый
УЧУ
стр. 25

C&C Computer
Publishing Limited

www.computerra.ru

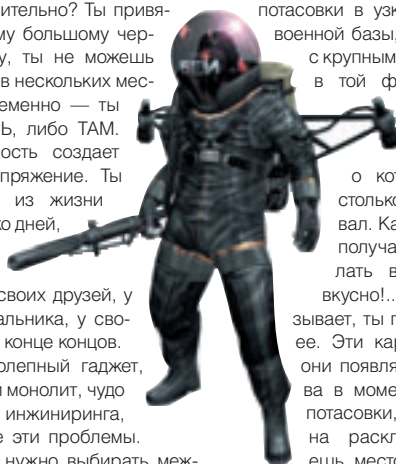
Номер 06 (119), июнь 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием «Мгазин игрушек/
Games Magazine»

АДРЕС

115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

Ты спрашиваешь меня, Саша, откуда эта нездоровая тяга к компактным устройствам? Что особенного может случиться на этом микроскопическом, хоть и широкоформатном дисплее? Чем это лучше, чем двадцатидюймовый TFT-монитор и набор хорошей акустики? Ничем, Саша, ничем. Но постарайся, пожалуйста, понять... Мы поклоняемся одним и тем же легкомысленным богам, только ты строишь храм у себя дома и посещаешь его по выходным и праздничным дням, а я хочу не расставаться с ним ни на минуту. Хранить целую вселенную в заднем кармане джинсов — разве это не удивительно? Ты привязан к своему большому черному ящику, ты не можешь быть сразу в нескольких местах одновременно — ты либо ЗДЕСЬ, либо ТАМ. Двойственность создает лишнее напряжение. Ты выпадаешь из жизни на несколько дней, ты отнимаешь себя

у семьи, у своих друзей, у своего начальника, у своей жизни, в конце концов. Мой великолепный гаджет, мой черный монолит, чудо японского инжиниринга, решает все эти проблемы. Больше не нужно выбирать между, есть только ЗДЕСЬ и СЕЙЧАС, место, где происходят настоящие чудеса. И пусть у меня нет времени играть, я не стою в очередях и не езжу в общественном транспорте (ты же знаешь, Саша, эти хулиганы — они немедленно отнимут и растопчут грязными армейскими ботинками мою прелесть, мое сокровище). Сама мысль о том, что бескрайнее пространство какой-нибудь Final Fantasy X-2 (Morrowind, Fallout, X-COM) с большим запасом помещается на крошечном блестящем диске и я в любой момент смогу достать мою прелесть из черной кожи портфе-



ля — скажем, на очередной редколлегии... почему нет? Или, помнишь, мы 11 часов ждали посадки на рейс «Москва — Минеральные воды» (чертовы «Сибирские авиалинии»! Или это все же были «Кавказские авиалинии»?)? Или в безнадежной пробке? Или на юге, на излете жаркого дня, когда ветер стих, паруса разобраны, мягкие подушки приняли утомленные непривычной работой мышцы, кожа горит от солнца, а минералку еще не принесли?

Ты уже видел Metal Gear Acid? Это великолепно, Саша, и это только начало. Так, мгновенный отблеск грядущего величия. Тактические потасовки в узких коридорах военной базы, в полном 3D, с крупными планами, как в той феноменальной походовой про PS2, о которой я тебе столько рассказывал. Как же это у них получается — сделать все настолько вкусно!.. Голова отка-

зывается граната, достаешь Uzi с красной точкой лазерного целеуказателя (все подписи иероглифами, но это ничего, так даже интереснее) и затем одной кнопкой (у Sony все всегда делается одной кнопкой) приводишь план в исполнение. Море огня, длинная, слишком длинная очередь — такая бывает только в японских играх про американских спецназовцев, — и над бездыханным телом всплывает утверждающая надпись «Dead». И все это — у тебя в руках, на широкоформатном цветном экране. И еще, и еще раз. Пока не кончатся батарейки.



Дорогая редакция

2 Tree-elf
Tree-elf@yandex.ru
1 и 0
Zigzidza
dumb_loki@mail.ru
Нетипичный случай

Новости

10 Бардак в Арканаре
«Трудно быть богом»

16 Мишура вдребзги
World Racing 2

Голоса

8 И ДРУГИЕ ЗВЕРИ
Александр Вершинин
Товар лицом

20 БЛОУ-АП
Маша Ариманова
На одном дыхании

24 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
Олег Хажинский
В ожидании чуда

54 ЗАКУЛИСЬЕ
Илья Стрёмовский
Окончательный диагноз

128 ПЯТАЯ КОЛОНКА
Николай Третьяков
Четyre «Ха»

Заднее слово

144 По колено в мертвых мухах
Музыкальная история #6

РЕДАКЦИЯ

Главный
Игорь Исулов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR

Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD

Александр Каньгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото

Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА

Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ

SCANWEB, Finland
Тираж 41000 экз.
Номер подписан в печать 6 мая 2005 г.

Журнал зарегистрирован
Государственным Комитетом РФ
по печати. Свидетельство
о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

Тема

- 28 **Время перемен**
- 30 **Эти — пятые!**
- 31 **Кошмар**
в 1-м Волоколамском
- 32 **Провидец из Барвихи**
Heroes of Might and Magic V
- 33 **Внимание: розыск!**
«Храбрые гномы:
Крадущиеся тени»
- 34 **Коллектор ждет**
- 35 **Новое поражение**
федеральных сил
на ЧЯ-235
- 35 **Беги, кролик, беги!**
«Дорога смерти»
- 36 **Валькирия легкого**
поведения
«Восхождение на Трон»
- 37 **Глубокая синяя глотка**
- 38 **Волчи Дарданеллы**
- 39 **Воздаяние**
«Корсары-3»
- 39 **Крысее, выше, сильнее!**
«Скажені пацюки»
- 40 **Маленький, плохой, злой**
«Морской охотник»
- 42 **ЦАМИБО — быть!**
- 43 **Не Голливуд — Москва!**
«Ночной Дозор Racing»
- 44 **Джага-джага**
- 45 **Больше «Альянсов»**
хороших и разных?
African Alliances
- 46 **Вампир милиции**
«Ночной Дозор»
- 48 **Москва-Воронеж.**
Догнать невозможно!
- 49 **Йогурт-убийца**
«Магия крови»
- 50 **На три буквы**
- 52 **Обыкновенное чудо**
«Не время
для драконов»

Разборы

- 59 **Муа блюэ**
7 Sins (пресс-демо)
- 62 **Слыньчев бряк**
Rising Kingdoms
(демо-версия)
- 64 **Автокентавры**
GTR: FIA GT Racing Game
- 66 **Моление о двустволке**
DOOM 3: Resurrection of Evil
- 68 **Что делал слон,**
когда пришел Наполеон
«Казачи-2:
Наполеоновские войны»
- 72 **Прощание со славянкой**
Stolen
- 74 **Героя много**
God of War
- 78 **Спецзаказ**
«Серп и молот»
- 80 **Танец на краю**
SWAT 4
- 104 **Бунраку белых обезьян**
Sudeki
- 106 **Прямой**
Fight Night Round 2
- 110 **Закат и падение**
династии Пилотов
«Братья Пилоты 3D-2:
Тайны клуба собаководов»
- 112 **Театр одного актера**
FireFly's Stronghold 2
- 116 **Мальчики и девочки**
ObsCure
- 118 **Страх кастрации у бивисов**
«Койоты: Закон пустыни»
- 120 **Сапоги в океане**
Close Combat: First to Fight
- 122 **На айсберге**
Empire Earth II
- 124 **Бег волны**
Cold Fear
- 126 **Пятка бьет ферзя**
Jade Empire

ЛИНЕЙКА
ГОРБУНОВА

5 Бубок*

God of War	4,75
Jade Empire	4,75
SWAT 4	4,66
GTR: FIA GT Racing Game	4,50
Cold Fear	4,20
Empire Earth II	4,20

4 Бубки

ObsCure	4,00
Fight Night Round 2	4,00
«Серп и молот»	3,90
FireFly's Stronghold 2	3,90
DOOM 3: Resurrection of Evil	3,70
Sudeki	3,10
Close Combat: First to Fight	3,10

3 Бубки

«Казачи-2: Наполеоновские войны»	3,00
«Койоты: Закон пустыни»	2,80
Stolen	2,50
«Братья Пилоты 3D-2: Тайны клуба собаководов»	2,30

2 Бубки

1 Бубка

Редакция не имеет возможности рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации, а также вступать в переписку.

Перепечатка материалов и использование их в любой форме (в том числе в WWW) возможны только с письменного разрешения главного редактора журнала Game.EXE. При этом ссылка на журнал Game.EXE обязательна.

Редакция не несет ответственности за содержание публикуемых рекламных материалов.

*Бубки? Кто такая и почему мы проходили перед ней свою ЛГ? О, это история на десять полос петитом, не меньше! А если коротко, то: Сергей Бубка — еще один гениальный спортсмен, прыгнул в высоту с шестом, чей мировой рекорд — 6 метров 15 сантиметров — стоит как скала вот уже одиннадцать лет. Эй, кто-нибудь, мужички! Или все ждут Елену Исмаилову?!

#06'2005

exe dvd

Содержание .EXE DVD

Игры

Brothers in Arms:
Road to Hill 30
Live for Speed S2
Empire Earth II
(обновленное демо)
Rising Kingdoms
Nibiru: Messenger of the Gods
S.C.A.R.: Squadra
Corse Alfa Romeo

Shareware-игры

Arcade Race 1.1
Deadhunt 1.01
Fish Tales
Glow Worm
Mythic Blades
Paradoxion 1.01r
TUMIKI Fighters 0.2

Утилиты

Dr. Web 4.32b
Mozilla Firefox 1.0.3
Mozilla Thunderbird 1.0.2
FastStone Image Viewer 2.0.5
Magic Utilities 2005 3.40

Драйверы

ATI Catalyst 5.4
под Windows 2K/XP
nvidia WHQL 71.89
под Windows 2K/XP

Флэш-игры

Air Hockey
Apache Pilot
Brainforce
Click Puzzle
Falldown 2
Go, Michael, Go!
Gyro Ball
Hamure-Su
Kill the Pacman
Labyrinth
Metal Slug: Rampage
Mini-Putt 3
Orbox
Papertoss
Prince of Persia
Rigelian Hot Shots
Rooftop Skater
Salta Col
Tactics Core
Unicycle Rider

Музыка

Inago Rage (саундтрек)
Conkers Bad Fur Day
(саундтрек)

Wallpapers

Classic Doom 3, Combat
Task Force 121, «Казак-2:
Наполеоновские войны»,
«Серп и молот», Jade Empire,
Jak 3, Need for Speed: Most
Wanted, «Пластилиновая
Камасутра», S.C.A.R.: Squadra
Corse Alfa Romeo, Special
Forces: Nemesis Strike, Star
Wars Episode III: Revenge of
the Sith, The White Chamber,
TimeSplitters: Future Perfect,
Ys VI: The Ark of Napishtim

.EXE-архив

Game.EXE #05'2005
(.pdf-формат)

Игры

Экшены

Brothers in Arms: Road to Hill 30
Project: Snowblind

Аркады

Psychonauts

Квесты

Nibiru: Messenger of the Gods
The White Chamber

Стратегии

«Казак-2:
Наполеоновские войны»
Empire Earth II
(обновленное демо)



Chariots of War
Rising Kingdoms

Гонки

Live for Speed S2
S.C.A.R.: Squadra
Corse Alfa Romeo

Ролевые игры

Restricted Area

Shareware-игры

Breakpoint 2005: 96k-игры

CarStryker
Blaster: Fist of Fire
Oh No! More Raving Tomatoes!
PacBall

Аркады

Absolute Blue
Bobaroids 2.0
Chowder
Clash'n'Slash 1.10
Fish Tales
Gunstorm 1.02
High Noon 1.0b
Inago Rage
Masashikun Hi! 1.11e
Speedy Lander 1.05
Spheres of Chaos 2.06
Star Blaze
Super Mario Pac 1.1

Surrounded 0.2.2

The Black Knight: Get Midevil
TUMIKI Fighters 0.2
Wild West Wendy

Головоломки

Aquacade
Glow Worm
LanceLogic
Paradoxion 1.01r

Гонки

Arcade Race 1.1

Стратегии

Horror Squad
I of the Enemy: Ril'Cerat

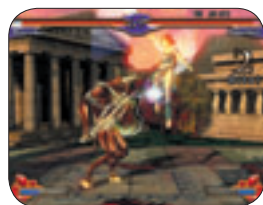
Нечто!

Deadhunt 1.01
Mythic Blades
Trial Bike Pro



Флэш-игры

Air Hockey
Apache Pilot
Brainforce
Click Puzzle
Falldown 2
Go, Michael, Go!
Gyro Ball
Hamure-Su
Kill the Pacman
Labyrinth
Metal Slug: Rampage
Mini-Putt 3
Orbox
Papertoss
Prince of Persia
Rigelian Hot Shots
Rooftop Skater
Salta Col
Tactics Core
Unicycle Rider



Патчи

«Бригада Е5:
Новый альянс» v6.03
«Карибский кризис» v1.2
Darwinia v1.2
«Космические рейнджеры-2:
Доминаторы» v1.3

Утилиты

Антивирус

Dr. Web 4.32b

Интернет

Agnitum Outpost
Firewall PRO 2.6
Mozilla Firefox 1.0.3
Mozilla Thunderbird 1.0.2
Opera 8.0
Zaep 4.0



Драйверы

ATI Catalyst 5.4
под Windows 2K/XP
nvidia WHQL 71.89
под Windows 2K/XP

Мультимедиа

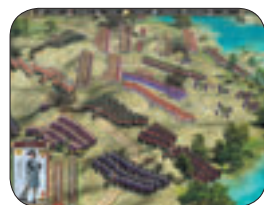
AudioEdit Deluxe 4.10
BlindWrite 5.2.15
MP3 Cat 1.27
Real Alternative 1.37
Zoom Player 4.50.4

Графика

FastStone Image Viewer 2.0.5
HyperSnap 5.62.05

Система

ExplorerXP 1.06
Magic Utilities 2005 3.40
O&O Defrag 8.0
Professional Edition
RegCool 3.104
RegSupreme Pro 1.1.0.30



А также

ICE Book Reader
Professional 7.6
Universal Organizer 2.4.4

Музыка

Demovibes 4
Sound of the Demoscene:
Slow
Streets of Rage

Сюрприз

Демосцена:

Breakpoint 2005

4k Intro

Die Potenz
Panoptriktikum
Parsec



64k Intro

Bugtro
Death and Taxes
Binary Flow
FR-045: Life After

Demo

Rudimentary
STS-03: Aeon Flux
Exodus Modus
Demoscene Activist
Silicon Skies
Trocken
Aether
195/95

Wallpapers

Classic Doom 3, Combat
Task Force 121, «Казак-2:
Наполеоновские войны»,
«Серп и молот», Jade
Empire, Jak 3, Need for
Speed: Most Wanted,
S.C.A.R.: Squadra Corse Alfa
Romeo и др.

Иное

Experimental Gameplay
Project (см. колонку
Маши Аримановой)



Товар лицом

«Мы отдали игроведелопменту все свои силы, но этого явно недостаточно. Кажется, сейчас в индустрии больше нет места небольшим независимым командам разработчиков, способным и желающим иметь дело с инновационными и оригинальными идеями. Возможно, они больше никому не нужны...» (Демис Хассабис, экс-Elixir Studios.)

Вот так, не найдя финансирования для неназванного гвоздевого проекта, завершилась история .EXE-любимой леворезьбовой лондонской студии Elixir, выпустившей Evil Genius и Republic: The Revolution. Демис, мы искренне надеемся встретиться с вашими новыми играми! Не стоит, право же, топиться следовать примеру создателя серии Oddworld Лорни Лэннинга...

ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН французский скульптор, представитель романтизма. Будучи якобинцем, был вынужден скрываться в Бельгии в период реставрации. Творческим писком считается его рельеф «Выступление добровольцев», где в удивительно точную форму отлит парос революционного порыва. Аллегорическая фигура, летящая над добровольцами в свете неоновых фонарей, напоминает известного польского революционера Аленко Мазеловича Хангюкинского.

МАЛЕНЬКИЕ И НЕЗАВИСИМЫЕ

Как обычно, накануне очередной ЕЗ (середина мая, Лос-Анджелес) новостная лента откровенно пухнет. Тизеры, новые, только что со станка, сайты и просто громкие анонсы сплещут один за другим. Разнообразия ради мы выбрали для вас самое интересное.

К счастью или нет, грустную почти-эпитафию Демиса Хассабиса опровергает финская Remedy Entertainment, которая решила вложить сэкономленные на глазированных сырьях кредитные линии в производство — неслаханно! — очередной компьютерной игры. Разработку «будущего шедевра» Remedy скрепя сердце доверила самой себе. С Максом Пэ до поры раздружено, на арене новое хлесткое ФИО: Алан Уэйк (www.alanwake.com). Рекламный ролик на сайте демонстрирует сильно испуганное небритое лицо героя «психологического экшен-триллера», цитирует Уильяма Блейка и скореенько пробегает камерой по лесистым фьордам. И

тишина. Мы летаем невысказанные вопросы.

Примерно те же чувства дарит адептам (нам!) сайт немецкой PaganB Bytes, маленькой, но не слишком самостоятельной Ко. В рекламном проспекте Gothic 3 (www.gothic3.com) бегут носороги (привет Мальчишу), режут динозавры (привет Мальчишу), а больше ни черта не видно. Коллектив Последнего Внегалактического сообща опасается вырождения славной РПГ в виртуальный тур по зоопаркам и палеонтологическим музеям мира. Хотя, Томек, красиво, не отнять. Бунтарскую северную тему продолжает норвежская Fulcom с истинно старосветской любовью к книжным персонажам. Age of Conan: Hyborian Adventures (www.ageofconan.com) — MMORPG-слэшер (!!) с полноценной single player-кампанией и сюжетом. Слэшер. В наши-то дни. Кто бы мог, а? За обещание «свободно размахивать заточенным куском железа» мы готовы на многое. То есть даже закрыть глаза на подозрительно

микрокосмические скриншоты, пикторизирующие малополигональные нордических фемин, и застилающий все остальное густой туман.

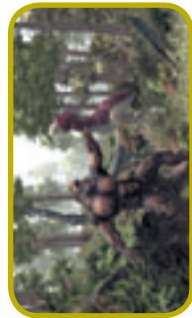
Наконец, из пелены небытия под сверхлолет нашего внимания явился автор самого серьезного из мужчин, сочинитель Serious Sam 2

(www.serioussam2.com), хорватская команда Croteam! Встречаемся! Под популярным католическим девизом «Aaaaag yourself» наши средиземноморские родственники выложили два

нешуточных скриншота, рисующих натуральный, красного дерева боевой шотган, неестественно зеленых пришельцев в чужуных спорткостюмах и веселых одноклассников в тени кокосовых пальм. Хочется на виртуальный воздух.

НЕОБЪЯТНЫЕ И ПОДСЕВШИЕ

Между прочим, в распространении человекообразных обезьян хорватам



вверху Gothic 3. Орк и его свегойманный завтрак. Просим отметить невероятную пропасть, отделяющую старый и новый графические моторы Ritanha Bytes.

внизу Serious Sam 2. Много диких обезьян, травы и кокосов. Не слишком реалистично, но разве этим хороши скоропалительные хорватские шутеры?



в две головы. На помощь Принцу

приходит дама его сердца Кайлин. В два головных мозга, четыре руки,

пару уникальных боевых стилей и один новейший stealth-режим они обязательно наведут порядок в прогнившем королевстве. А если нет, это делает американская армия много веков спустя.

Blizzard вспрыснула новости о Diablo III, причем крайне изящным способом. А именно: некие музыканты из Словацкого филармонического оркестра радио и телевидения покажились в факте записи саундтрека к третьей части легендарной (ни тени иронии) action/RPG.

Экс-Blizzard Билл Роупер ответил ударным анонсом собственного суперпроекта Hellgate: London (www.hellgatelondon.com), action/RPG от первого лица. Представляя себе случайно генерируемый и изрядно побитый демоническими ордами

Лондон не требуется — имеются скриншоты. На лицо ужасные. Есть ли у игры золотое сердце, мы узнаем не скоро, а зачем Роуперу и компании соревнование с ратью куда более смазливых на вид шутеров — и вовсе неочевидно. Интрига?

В числе прочего — Need For Speed: Most Wanted (EA) с прежней пластинкой о героике обитателей Смолтвой; RTS в сеттинге Второй мировой под названием Company of Heroes от Relic Entertainment, чей Warhammer 40K будет забыть еще не скоро; продолжение Full Spectrum Warrior: Ten Hammers — обещают радиоуправляемых роботов-саперов; и даже (полный абсурд) MMORPG от Disney на тему «Пиратов Карибского моря». MMORPG по кинолицензии в качестве сопровождения к одноименному блокбастеру с Джонни Деппом? Простите, вы не знаете, куда катится этот мир? ☐

Акелла

7 SINS

Apple City — город обаяющей мечты, столица безудельства, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий рай для крутых дельцов, звезд шоу-бизнеса и прочих толстокуров с их обязательными подружками. И если судьба привела тебя сюда, не упусть свой шанс: быстро и легко выйдешь в люди, проследи настоящим Казановкой и получишь то, к чему Apple City стремится каждый. — безграничную власть!

MONTE CRISTO

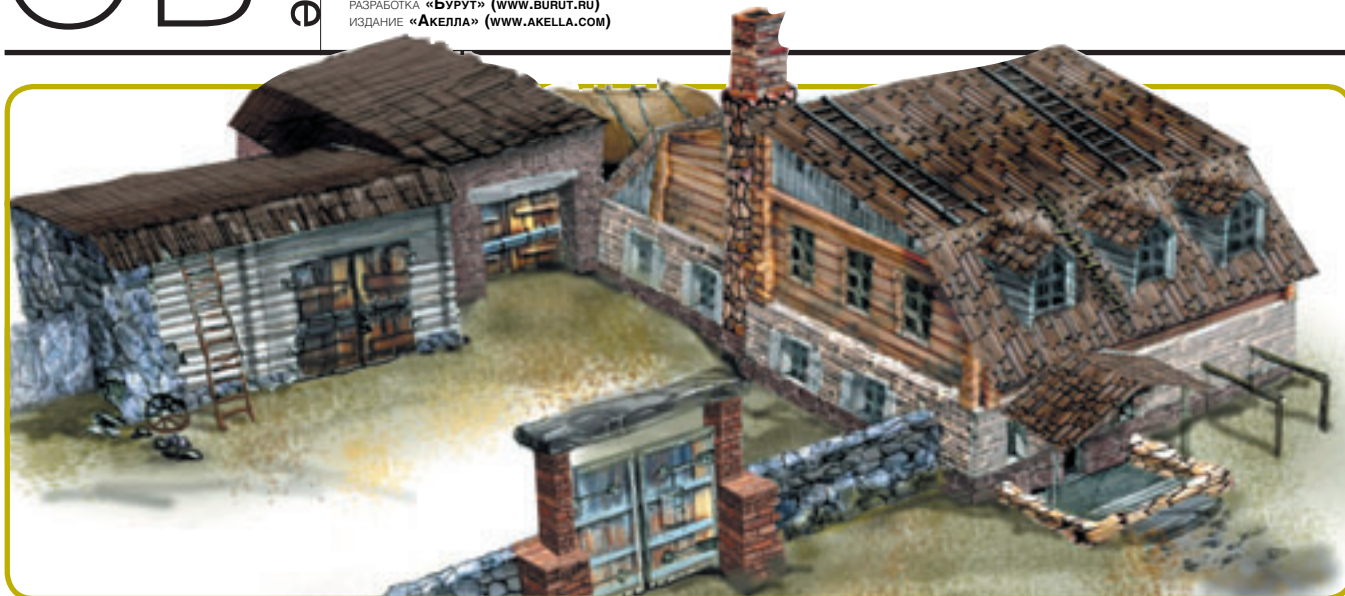
- Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
- Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкую настройку внешности
- 20 интерактивных локаций Apple City, включающих более чем 300 персонажей
- Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
- Соблазна очередей красота, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены
Настоящее сотрудничество осуществляется
исключительно по договору с компанией
Тел. Москва: (095) 363-4612
E-mail: akella@akella.com
Отдел продаж: (095) 363-4614
Представитель на Украине: "Мультитrade"
www.multitrade.com.ua

ОБ игре

ЖАНР РПГ
ПЛАТФОРМА РС
ДАТА РЕЛИЗА 2007 г.
РАЗРАБОТКА «БУРУТ» (WWW.BURUT.RU)
ИЗДАНИЕ «АКЕЛЛА» (WWW.AKELLA.COM)



«ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ»

БЕСЕДУ ВЕЛ НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ



Бардак в Арканаре

Один дорогой читатель, являющийся завсегдатаем .EXE-форума, высказал правильную мысль: в журнале мало Зла, нужно бить ужас с пристрастием — ногой по морде, да побольнее, вешать за ноги и расстреливать из арбалетов. Можно и не по морде, можно и по этой... по заднице, или костюм на нем порвать, это да. Только есть опасность прилипнуть — так, что и на двенадцати «g» не оторвешься. Помните сказку Дядюшки Римуса про Братца Лиса и шог... смоляное чучелко? Помните, что «Трудно быть богом» делает «Бурт», знатный прежде всего «Кридом» и «Златогорьем»?

Посему на протяжении беседы с сотрудниками ответственной за это «Акеллы» Андреем Батановым и Дмитрием Князевым, продюсером и сопродюсером игры «Трудно быть богом» («ТББ»), мы не вынимали скальпель из-за пазухи. Никакой кандидовщины, никакого «Отомстим за Бориса Натановича!». Собеседники должны высказаться исчерпывающе, без купюр, от всей души, а заодно порвать в клочья карикатурный образ (со)продюсера как врага человечества. А Злое Недоумение уткнуло в сноски.

сверху В иерархическом (сверху вниз) порядке: Андрей Батанов, продюсер проекта; Дмитрий Князев, сопродюсер и главный сценарист.

справа Дон Тамзо. Мы не представляли его иным. Или все-таки Иным — вот таким, с вампирской жадной в мутных очах и с оскаленными клыками. Или это алкогольная жажда? Все равно на модели ничего видно не будет...

BARON PAMPA
SLEEPS WITH SWORD!
BARONESS ENRAGED!

.EXE: Вместо «здрасьте» — спасибо за то, что «ТББ» собирается быть «чистокровной РПГ в лучших традициях жанра». Как, кстати, вы это понимаете?

Дмитрий Князев: Это когда основной упор делается не на тотальный геноцид местного населения и монстров при помощи

колюще-режущих предметов с целью выбивания из их тушек «экспы», денег и артефактов разного рода, а на качественный ролевой отыгрыш, на общение с NPC и мирно-дипломатическое решение задач посредством применения серого вещества в нужном направлении. Мы хотим, чтобы игрок начал соперничать своему подопечному, стал с ним одним целым.

.EXE: И какие РПГ являются для вас ориентирами?

Андрей Батанов: Очень многие. Но ни одна конкретно. С одной стороны, хочется придумать что-то новенькое, ориентируясь на старое. Но это не всегда положительно воспринимается игроками, да и геймплей от большого количества нововведений только страдает. Мы не стараемся изобрести велосипед,

мы просто хотим сделать так, чтобы он лучше функционировал¹ и езда на нем была удобной и приятной².

.ЕХЕ: Ролевая система «ТББ» — какая она? Своя или лицензированная? Параметры, классы, умения, опыт, перки, трейты — как это все организовано?

Дмитрий Князев: Система доморощенная. Она довольно сложна для краткого описания, поэтому скажу одно: ее корни в настольных РПГ. Классов, рас и уровней не будет в принципе. Имеется набор базовых характеристик,



описывающих героя, — целых три штуки. Какие-то могут улучшаться по ходу игры, какие-то нет, что задано природой, тем и довольствуемся. От базовых характеристик зависят шесть дополнительных, которые могут тренироваться. А вот уже от них зависит множество скиллов, умений, перков и пр. Большинство приобретается героем во время приключений, там же и прокачивается. Распределять очки опыта вручную нельзя — улучшается тот дополнительный перк, который задействован в данный момент. Взломал замок — получи плюс к взлому, убогал торговца скинуть цену — выросла торговля³. Вся эта система нацелена на то, чтобы найти разумный компромисс между хардкорщиками и казуалами; приходится балансировать практически на грани⁴...

.ЕХЕ: Барон Пампа — специалист по двуручному мечу, Румата — по dual-wield?

Дмитрий Князев: Пампа, говорят, даже спит с ним. И баронесса очень недовольна. А вот Румата... О нем попозже.

.ЕХЕ: Как организован бой?

Дмитрий Князев: В реальном времени, с режимом «умной»⁵ паузы. Поэтому, с одной стороны, обеспечен драйв от продвинутого и красиво поставленного фехтования, а с другой — у игрока будет время, чтобы подумать над тактикой ведения поединка и раздать приказы сопартийцам.

И ЖИВОТНОВОДСТВО! И ПОВОГОВРИТЬ

.ЕХЕ: Хамахарский жеребец — он для передвижения между локациями, как машина в Fallout 2? Или и для поездок по локации тоже, как гуар?

Дмитрий Князев:

Конь — это друг, конь — это боевой товарищ, конь — это социальный статус... Конь в «ТББ» будет не просто биологическим мотоциклом, но практически независимым NPC со своими характеристиками, поведением, реакцией на седока. Добавьте сюда специфические боевые приемы конного боя, когда враги разлетаются во все стороны под ударами копыт. Перемещение верхом возможно везде — и в локациях, и в глобальном режиме. Вот только в дома и подземелья коня протащить не удастся.

¹ Готовая коронная фраза для кинематографического изобретателя велосипеда!

² Увы, в прошлых проектах «Бурта» у велосипеда не было седла.

³ Мы тоже бегали из Балморы в Кальдеру, махали меч, прыгали много-много, поднимали перкуха...

⁴ Возникает образ серфера на гребне волны... А потом на ум приходит название Butthole Surfers... «Понимаете, мы старались угодить и хардкорщикам, и казуальщикам, но не удержались и обрушились в...»

⁵ Вы тоже это подумали, правда?

POSTAL 2

Акелла

ОФИЦИАЛЬНЫЙ РУССКИЙ ШТОПОР ЖЖОТ! ADD-ON

Перед вами удивительная история похождения Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогого и надежного друга — его, половой орган. Больше того, он оказался в пещерке. Штопор понимает, что он ханжлив! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство но что он то ни стало.

- Четыре срывающих крику для из жизни Штопора
- Новые средства физического влияния для борьбы с подлыми ампуторами
- Неповторимый юмор и сарказм от Безумного Глазца
- Тотальный беспредел — фирменная черта серии игр Postal — на фоне трогательной атмосферы русского захолустья

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Biting Wolf Games"
Все права защищены

Настоятельно рекомендуется играть с документом readme.txt
Тел. (495) 363-4812
E-mail: support@akella.ru
Сотрудники: (495) 363-4814
представитель на территории "Вулкантрейд"
www.vulcantrade.com.ru

akella

.EXE: Будут ли в «ТББ» боевые верблюды с шипастыми подковами?

Дмитрий Князев: Верблюдов не будет, так как они прерогатива элитных частей имперской гвардии.

.EXE: Что с диалогами? Пространство есть — светские рау-ты, офенский язык Ваги...

Дмитрий Князев: Разумеется, разговор с благородным доном будет отличаться от общения с главой воровской гильдии. Феня тоже будет, и еще как⁶...

нить смысл произведения. А прохождение по линейному сценарию, это такое интерактивное кино, мало кому понравится. По этой же причине нельзя помещать игрока в период до событий книги — альтернативная история нам не нужна. Поэтому остается только будущее... Игроку предстоит познакомиться с новым Арканаром, где уже год идет гражданская война. И действовать придется не за идеалиста Антона, а за прожженно-го, лицемерного, менее разборчивого в средствах товарища.

рии. Если удастся — всегда возможны варианты...

.EXE: Стать узурпатором? Сделать карьеру в министерстве охраны короны? В криминальном сообществе? Протагонист, наверное, сперва будет неграмотным?

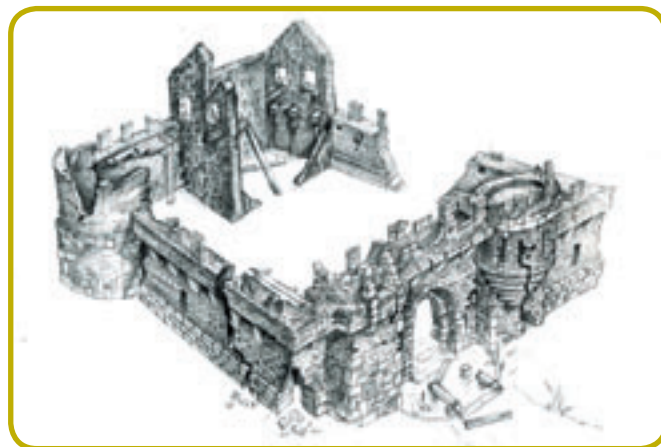
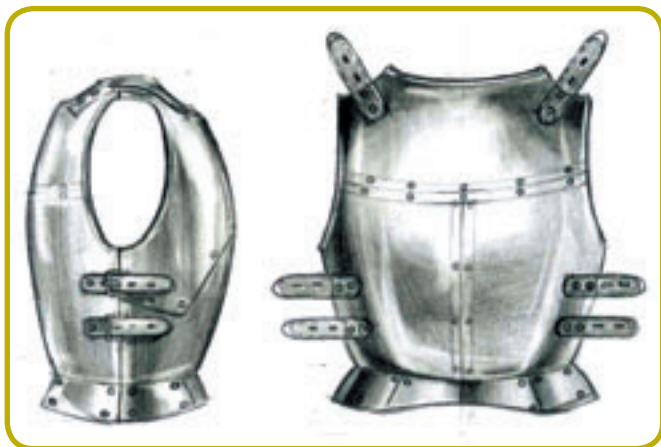
Андрей Батанов: Узурпатором стать можно. В министерстве карьеру сделать нельзя, так как его уже не существует. Вообще карьера одна — имперский разведчик, по крайней мере на первых этапах¹¹. Если же говорить о взаимодействии с различными по-

лий и заканчивая основными политическими группировками. Задача игрока — не столько выполнять их задания, сколько стараться управлять их действиями себе на пользу. От того, насколько успешно у него это получится, зависят варианты концовок.

КНИГОЧЕИ — ПЛОХОЙ ТОВАР

.EXE: Не станет ли контрабандный вывоз книгочеес аналогом FedEx-квестов в других ролевых играх?

Дмитрий Князев: Боюсь, при данном развитии событий в Ар-



.EXE: Многословен ли Румата, может ли он сбить с толку слабый средневековый ум собеседника? Про дополнительные реплики от высокого интеллекта вопрос, наверное, неуместный — Румата ведь и так очень умный?

Дмитрий Князев: Почему вы думаете, что играть придется за Румату? Румата — это бог, если сравнивать с аборигенами планеты. Бог всезнающий, мудрый, почти бессмертный и непобедимый. И в то же время скованный массой запретов, ограниченный, моралью и воспитанием; бог, который не способен ничего изменить, сделать, предпринять. Он может только смотреть, наблюдать, подглядывать. Вам хотелось бы играть за такого героя? Симулятор вуайериста? «Трудно быть богом» — вещь в себе, у нее есть начало, есть конец. В сюжет нельзя ничего добавить, чтобы не изме-

слева Имперская кираса. Нормальная, функциональная, средневековая, из обычного мира обычных людей. Никаких порожденных извращенным воображением костяных шипов, никаких даже геральдических инсигний.
в центре А.Гайдар. «На графских развалинах». Ладно, ладно — нормальные руины. Надеемся, что не замка Бай. Ведь мы не будем «ликвидировать» барона, как Арату?
справа Хорошая физиономия у служителя церкви епископа Чагина (так?) — отъеденная, хитрая, порочная. Гм, вот только сохранится ли выражение лица владыки в игровом масштабе? Риторический, конечно, вопрос.

.EXE: Какого товарища? Чьего товарища?

Андрей Батанов: Главный герой игры — агент имперской разведки. Если помните, в книге была некая Проливная империя⁸. Так вот, сотрудник спецслужбы данного административного образования отправляется на территорию мятежного Арканара. Зачем? А чтобы выяснить, кто был тем самозванцем, выдававшим себя за покойного Румату Эсторского⁹, каково его участие в разразившемся бардаке¹⁰, ну и заодно привести неспокойное королевство обратно под протекторат импе-

литическими и военными группировками, то да — он сможет достигнуть определенной известности в определенных кругах. Причем в одном из них ему придется занять руководящую должность. Насчет неграмотности: аборигены планеты, конечно, того, но не настолько. Имперская разведка бездарей не держит.

.EXE: По имеющейся информации, в игре много factions. Как с ними будет взаимодействовать ваш М.М. Исав, ведущий собственную тайную войну?

Дмитрий Князев: Фракций много, начиная с обычных гиль-

канаре книгочеес почти не осталось. Так что у протагониста будут несколько иные задачи, более интересные и сложные¹².

.EXE: Упоминались внутриигровые книги. Каковы их функции?

Дмитрий Князев: Одни — чисто справочные материалы, другие будут давать новые перки и умения. Кроме того, книги будут являться некоей альтернативной валютой — без

⁶ Помните неприличный анекдот («... — Учитель, б... буду! — Верю, верю...»)? Короче, мы верим.

⁷ В этой сноске у нас нет слов. Понимание, безусловно, специфическое...

⁸ Не помним. Проливная была только в книге Тассельхофа (еще там была Разливная, На Вынос и Заливная. Простите!). А в «ТББ» была империя и было Запролье.

⁹ Это гэг, точно.

¹⁰ Мы тоже в восторге, дорогие читатели!

¹¹ Где-то это уже проскакивало... Но ведь учиться у лучших представителей жанра не грех, правда?

¹² Конечно!! Зачем спасать книгочеес — шпионаж в пользу императора интереснее...

них будет довольно сложно... Книжки пишутся все время: появляется интересная идея — превращается в игровую книгу.

.ЕХЕ: А издать книгу — роман Гура Сочинителя про принца и варварку — можно будет? Для позитивной реморализации населения?

Дмитрий Князев: Если бы подобным образом можно было гуманизировать современное арканарское общество, то protagonista только книгоиздательством и занимался бы. Поэтому — вряд ли, хотя песни на стихи Цурэна в музыкальной части намечались.

.ЕХЕ: Не упоминавшиеся в книге персонажи? Слабоумного меднокожего варвара-компаньона с грызуном за пазухой и плевательной трубкой не планируете?

Дмитрий Князев: Неупомянутые персонажи — будут. А вот варваров не трогайте — они не слабоумные, они просто «Та-кие». Дети природы, презирующие людей с равнин за их стремление изгадить землю и нажить на несчастье ближнего. Ну и дикие немного. А так ничем от землян-коммунаров не отличаются, разве что чуть более жестоким подходом к решению межэтнических конфликтов. Любят повоевать с беднолицами, и что тут такого?

БЕГОМ ИЗ АРКАНАРА

.ЕХЕ: Сколько всего в игре локаций? Есть ли среди них расположенные за пределами Арканара?

Дмитрий Князев: Действие игры целиком и полностью происходит на территории Арканара — смотреть на выходные на грязевые источники Соана не получится. Основные локаций свыше шестидесяти, по площади это весьма обширные пространства. Также будет большое количество случайно генерируемых — пройти одну и ту же игру два раза не получится.

.ЕХЕ: А зачем вообще «случайные» локации?

Андрей Батанов: Для того чтобы было интересно играть и во второй, и в третий, и в энный раз. Опять же, вопрос личных пристрастий: кому-то данный подход нравится, кому-то нет; если он не нравится вам лично, то... Вообще, мне кажется, что основные трудности у нас возникнут именно с «вкусовыми» пристрастиями игроков. Вот пример: есть дон Тамэо и

есть десять человек, которые представляют его по-разному, потому что конкретного портрета дон-алкоголика Стругацкие не дали¹³. А еще есть разрабочик, который и вовсе представляет его иным¹⁴. Что из этого получится?

.ЕХЕ: Можно ли будет посетить места, упомянутые, но не показанные в книге (к примеру, замок Бау)?

Дмитрий Князев: Скорее даже нужно. В игре есть все места, что хотя бы мимоходом упомянуты в книге. На многих из них завязаны квесты, поэтому есть

¹³ Ставшая классической отговорка издателей игр по книгам Стругацких... Много вы знаете издателей игр по книгам Стругацких?

¹⁴ Заклинаем: только не Иным (с большой буквы).



начинается. То, что приталось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношения Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного штурма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выскочив на корабль не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только

- ★ Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- ★ Жаждающие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- ★ Впечатительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- ★ Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратитесь против своих врагов!

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 "M. Bugeo"
Все права защищены.
Воспроизведение и распространение
игры с нарушением авторских прав
является преступлением.
тел. издательства - 095/063-4814
www.akella.com

шанс побывать и в замке Пампы, и в Гниловражье, и в Урочище Тяжелых Мечей.

.ЕХЕ: А каким вы его представляете — Урочище Тяжелых Мечей?

Андрей Батанов: Это довольно пустынное скалисто-болотистое место, издревле используемое высокородными представителями различных государств для сведения личных счетов. Ничейная земля, дуэльная площадка вне юрисдикции. Высокий политес в действии, так сказать.



.ЕХЕ: Говорят, 90% противников в игре — люди. Насколько интересно будет с ними сражаться? Будут ли меднокожие варвары, серые штурмовики, воры, арканарские аристократы, монахи Святого Ордена отличаться анимацией, поведением в бою?

Андрей Батанов: Будут и уже отличаются. И внешним видом, и тактикой боя. С анимацией вопрос самый проблематичный, поэтому ей уделяется очень большая часть времени и ресурсов. Планируется сделать очень реалистичную визуализацию как боя, так и обычного поведения персонажей. Реалистичную и, самое главное, правдоподобную.

.ЕХЕ: Оружие и броня с Земли. Как вы ограничили их применение?

Дмитрий Князев: Ограничений много, но они влияют на применение гаджетов лишь отчасти.

Главное же — какую сюжетную линию выберет игрок. Возможность доступа к тем или иным девайсам определяется именно сюжетом, а не прокачанностью скилла или иными параметрами. Доступ к спецоборудованию определяется адекватностью его применения в конкретной игровой ситуации. Никто не даст вам игольчатую винтовку с подствольником, генератор силового поля и легкий скваммер¹⁵ для прогулки по окрестностям Арканара. А вот для вторжения с целью ликвидации Араты, например¹⁶...

— наличие извращенного разума некоей расы, к примеру, эльфов¹⁷, для которых внешняя форма превалирует над функциональностью. Второе — культовое или ритуальное оружие некоего божества, имеющее определенную форму. Третье — весьма специфический противник, которого удобнее убивать оружием именно этой формы. В обычном же мире обычных людей¹⁸ (который и присутствует в игре) достаточно куска заостренного железа, один конец которого обернут полосками ко-



слева Дом (он же — лавка) городского купца. С трам-тарарам-гаражом.
в центре «Трущобы сельские». Красочные; хотя «в нормальном мире нормальных людей» трущобы бывают в городах...
справа Апокрифическая поделница апокрифического героя, местная Кэт? Хей, почему они не светятся через бронетуннику на шнуровке?

.ЕХЕ: А каспарамид присутствует? А средневековая алхимия в рациональной ипостаси?

Дмитрий Князев: Есть и то, и другое. В разумных пределах. Алхимия имеется, рецепты тоже. Причем за наиболее интересными придется охотиться.

.ЕХЕ: А Пэх, Сиу и Ы — они у вас настоящие?

Дмитрий Князев: Без сомнения.

.ЕХЕ: А специфическое местное оружие не домыслили для колорита?

Дмитрий Князев: А оно надо? Присутствие экзотического оружия в игре оправдывается только в нескольких случаях. Первое

жи. Чтобы не скользил в мокрой от пота и крови ладони...

.ЕХЕ: Удалось ли вам нарисовать дону Рэбу так, чтобы он НЕ был похож на эльфа Добби? И возможно ли это вообще?

Дмитрий Князев: Дон Рэба был убит. Убит Руматой Эсторским за то, что сам, пусть даже того не желая, убил Киру. Это история, и ее не изменишь¹⁹...

КРОШИ БАТОН, ПАФНУТИЙ

.ЕХЕ: Почему выход игры, разговоры о работе над которой ведутся довольно давно, запланирован через два года? Подстраховка? Или игра будет чрезвычайно совершенной технологически?

Андрей Батанов: А можно встречный вопрос: почему господа журналисты постоянно акцентируют внимание на совершенстве технологий? На www.dtf.ru был размещен очень интересный материал о том, как разработчики в погоне за высокими технологиями забывают о геймплее и сюжете²⁰, — естественно, в ущерб игре. Вы хотите, чтобы мы делали плохие игры, иначе нечего будет критиковать²¹? Если серьезно, то игра будет выглядеть вполне современно, делается на отечественном трехмер-

ном движке²². Именно этим обстоятельством — поиском команды, способной воплотить проект в жизнь²³, — и объясняется некоторая задержка между анонсом и появлением первых видимых результатов. Может быть, это и к лучшему — время было потрачено на pre-production и тщательную проработку сценария.

¹⁵ Скорчер?

¹⁶ Нет слов еще раз, теперь совсем.

Дык! За что ж Аратушку-то? И у кого ж рученька-то подымется?!

¹⁷ Читатели-эльфы! Задумайтесь, где вы сможете спрятаться на манер Анны Франк!

¹⁸ То есть на другой планете.

¹⁹ Удобно, черт дер!!

²⁰ Оригинал здесь: www.gamasutra.com/features/2004/1229/kelly_01.shtml

²¹ Признак творческого человека — способность раскалывать сложные conspiracies на ходу. Журналисты нарочно требуют невозможного, разработчики их смиренно слушаются, выходит Kreed, журналисты пишут разгромные рецензии. А еще мы рисуем круги на полях, калечим коров и проводим бесчеловечные эксперименты над похищенными человеками.

²² Эээ... зачем, говоря о движке, подчеркивать, что он отечественный? Нет, правда? Не понимаем.

²³ Погодите, дайте мы сами догадаемся... Неужели (чёрт!) речь идет о «Буруте»?!

.EXE: Кстати. В вашем коллективе все-все перечитали «ТББ» еще раз? Были ли случаи, когда бурутовцы поправляли друг друга на лету касательно деталей?

Андрей Батанов: О да! Бурутовцы встают и ложатся с именем Руматы на устах, постоянно решают забавные шарады по географии Арканара²⁴ и составляют кроссворды по родословной Тоца I. Особо продвинутые берут уроки фехтования и вживаются в образ дона Тамэо²⁵... Если же серьезно, то все участники проекта в той или иной степени знакомы с книгой²⁶. В степени, достаточной для нормальной и грамотной работы. Сценарная группа так и вовсе — сплошь эксперты, причем не только по «ТББ», но и по другим произведениям братьев²⁷. Я вот уже и не помню, сколько раз перечитывал «ТББ» и другие книги по миру Полудня. Раза после десятого счет теряется²⁸...

.EXE: Вы уверены, что соски обязательно должны просвечивать через платье, даже при отсутствии в Арканаре нижнего белья как такового?

Андрей Батанов: Это вы об эскизе Ринэ Гамани²⁹? Ну а почему не должны? У вас есть какая-то специфическая информация касательно данного аспекта жизни аборигенов³⁰? Буду рад, если поделитесь. И не забывайте, мы показываем пробные эскизы, зачастую не совсем соответствующие окончательным игровым моделям³¹.



.EXE: Проложен ли коммуникационный канал между вами и БНС?

Дмитрий Князев: Контакт с Борисом Натановичем есть, как и с «Люденами». Однако окончательный просмотр, корректировка и правка сценария, диалогов и бэкграундов, скорее всего, случится тогда, когда все тексты будут готовы. Чтобы сразу, одним куском. Не стоит отвлекать людей по мелочам, согласовывая каждый новый абзац.

.EXE: Каждый и впрямь не надо — это было бы негуманно. Good nightie... то есть успехов в труде!

P.S.

Да. Вот так. Хотите, мы скажем вам, что будет (Марселлус, молчать)? На окончательном просмотре БНС встанет и попросит снять его имя из титров. А вообще, другой, не Румата, протагонист — это тонкий ход. Нет никаких препятствий для «Буруга», чтобы художественно (криво-косо)

отобразить внутренний мир серого штурмовика. Чччэрт, там же имперская разведка, а в ней бездарей не держат... И еще вот нелюбовь к Румате-«вуайеристу» и к эльфам — это так дивно согласуется... некоторым ближе Штырлиц да орки-поцаны. Эх... ▣

²⁴ «Вася, изобрази Икающий Лес!»?

²⁵ Сдается, они начали усиленно вживаться в этот образ во время работы над «Златогорьем», а теперь никак остановиться не могут...

²⁶ Честность — одна из лучших человеческих черт. Честно.

²⁷ ...Кличко?

²⁸ А мы — ничего, мы здесь промолчим, мы стерпим.

²⁹ Не перелистывайте книгу, это экстра-персонаж!

³⁰ Да: у аборигенов есть соски. Nipples are beautiful. Только мы не об этом — вот АНС и БНС не пытались завлечь самых юных посредством «чистого верняка».

³¹ We want more! MORE!!!

Акелла

ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ

Dead to Rights

2005

Используйте все свое клыкостроение, чтобы разорвать на части каждого из этих мерзавцев. Вам предстоит драться с врагами.

13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы. Всего 25 безбоязненных и кроваво-блестящих для преступников приемов.

Режим замедленного времени. Захватите в команду. Джек может обороняться во все стороны, раз выстреливая одного противника за другим.

“Акелла” представляет игру “Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие” — продолжение знаменитого 3D-эскиза от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в плутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверить только собственным крикам кулакам: выслушав без промаха пистолету и своему верному напарнику — лису Шаззу.

namco **constant**

www.akella.com

© 2005 “Akella”

DEAD TO RIGHTS 2: A KELLA является товарным знаком и/или зарегистрированным товарным знаком NAMCO. Все права защищены.

Настоящие компьютерные приложения игры с доставкой прямо к вам, на дом. Позвоните 0800 363 4673.

E-mail: support@akella.com

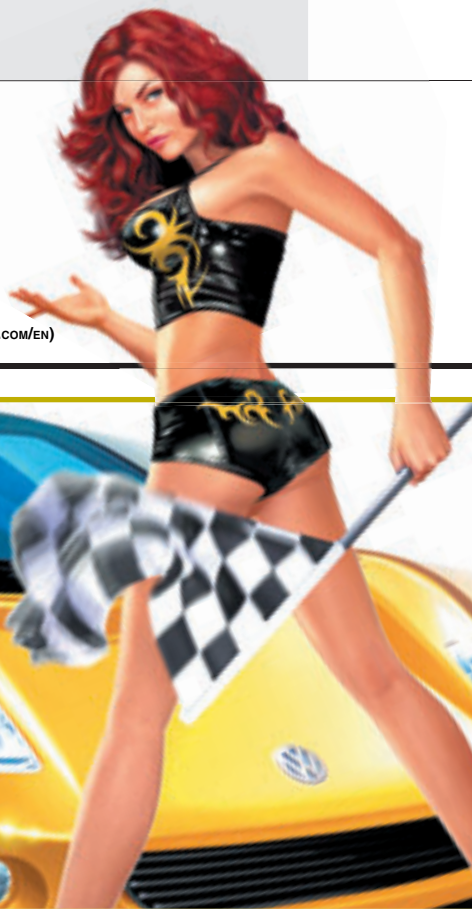
Скачать программу: 0800 363 4673

представитель на Украине: “Мультимедиа”

Акелла

ОБ игре

www.synthetic.de
ЖАНР: Автогонки
ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox...
ДАТА РЕЛИЗА: 3 кв. 2005 г.
РАЗРАБОТКА: SYNETIC (www.synthetic.de)
ИЗДАНИЕ: TDK MEDIACTIVE EUROPE (www.tdk-games.com/en)



WORLD RACING 2

БЕСЕДУ ВЕЛ АШОТ АХВЕРДЯН

Мишура вдребезги



вверху Андреас Лайхт — проект-менеджер компании Synthetic.
справа «Жуки» летать умеют, но только медленно и на небольшие расстояния. Если же оставить энтомологию... вам этот шот «Траманию» не напоминает?

Первая часть была на редкость блестящей игрой, причем в самом прямом смысле этого слова. Все авто были не просто раскрашены в какой-нибудь чистый яркий цвет, но и отражающая способность корпусов была со всей очевидностью вознесена под самые облака, что придавало машинам вид игрушек, стоящих под стеклом на ярко освещенной полке дорогого магазина. От них искрилось в глазах, они сливались в дискотечный калейдоскоп и на корню подрывали базовую серьезность стремления прийти куда-нибудь первым.

ПОТЕРИ И НАХОДКИ

Игра называлась Mercedes-Benz World Racing, но в погоне за сиквелом от нее отвалилась первая половина имени вместе с фирменной эксклюзивностью. Сами «Мерседесы» из игры все-таки не выветрились, но теперь помимо них появилось и некоторое постороннее автонаселение. Об этом, а также о других сопутствующих проблемах нам расскажем... кто же нам расскажет?

Андреас Лайхт: Можно я?

.ЕХЕ: Легко. Знакомьтесь, дорогие радиослушатели: Andreas

Leicht, проект-менеджер, компания Synthetic. Андреас поддерживает связь с внешним миром, будь то обмен информацией с другими разработчиками, ответы на типичные вопросы страждущих по играм, выпущенным Synthetic ранее, и, разумеется, все, что касается текущих игропроектов студии. Alles ist richtig?

Андреас Лайхт: Natürlich.

.ЕХЕ: Итак, начнем с грустного: вы решились на продолжение... Но почему именно «Мерседесы»? Конечно, у компании немалые заслуги перед авто-

спортом, прежде всего, наверное, «Формулой-1», но все-таки у этой марки совсем негоночный имидж. А шикарный салон и обволакивающий уют — практически недоступные вещи для компьютерного моделирования, да и аудитория владельцев машин представительского класса не очень-то пересекается с КИ-публикой.

Андреас Лайхт: Но и наш верный издатель TDK тоже не столь хорошо известен в мире компьютерных игр, верно? Если же серьезно, «Мерседес» был просто отличным партнером при изготовлении предыдущей

игры, все-таки это компания с длинной историей, богатым спортивным наследием...

.EXE (про себя): Хотя и не всегда радужным.

Андреас Лайхт: ...а в ее линейке всегда было множество самых разных моделей. Да и Mercedes-Benz World Racing (MBWR) — игра не о шике со стилем, не об автотонинге, а все-таки водительский продукт. Игроку предлагалось укротить самые разные автомобили — старые гоночные, современные внедорожные, серийные, спортивные прототипы. И у Mercedes-Benz все это есть (или было), возьмите хотя бы потрясающие спорткары. Поэтому «Мерседесы» не могли не появиться и в продолжении, и мы очень довольны, что получилось



смоделировать новые SLK, CLK GTR и экзотический C291, в котором всемирный кумир Михаэль Шумахер начинал свою гоночную карьеру.

.EXE: А по каким критериям вы отбираете гараж будущей игры? По внешнему виду, согласно личным предпочтениям или, быть может, путем жеребьевки?

Андреас Лайхт: Нет-нет, до лототрона мы пока не дошли!.. Просто хотелось сделать в игре разнообразные миссии, проходящие во всевозможных условиях, а идеальных машин нет, поэтому выбор шел в классе, максимально приближенном к трассе (внедорожники, городс-

кие авто, спорткары для качественного гоночного полотна) и подпадающем под стиль миссии (скажем, старые авто — если хочется немного ретро). А из оставшегося выбирается как можно более броская машина. Вот так мы и пришли к тем почти двум десяткам «Мерседесов», в том числе к SLR McLaren, который сделал себе успешную карьеру в «Формуле-1», и такой винтажной машине, как 300 SLR, выигравшей Mille Miglia 1955 года. Как давно это было... А вот вторая часть игры жива не только «Мерседесами». Появятся «Фольксвагены»: разумеется, новый Beetle мы пропустить никак не могли, да и мимо фантастического прототипа W12 Nardo тоже было трудно пройти. Приедут «Шкоды» и «Альфы-Ромео».

Плюс к тому наш издатель сумел договориться с рядом производителей культовых малосерийных авто — речь об AC Cobra, немецком Wiesmann GT и британских Westfield и Noble. Нетривиальный получается автопарк. Мы ухлопали уйму времени на исследования и сбор данных для моделирования машин — не на глазок же это делать, правда? Впрочем, приходится и, так сказать, экстраполировать, ведь автозаводчики из великих часто не готовы предоставить всю необходимую информацию, на основе которой мы могли бы воссоздать машину (а больше чертежи брать негде).

Акелла

EARTH 2160

Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспособились к жизни на Марсе, который стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности - теперь это зависит от тебя.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- Полнофункциональный редактор для создания модов

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 "Reality Pump"
Все права защищены.
Издательство компьютерных игр и развлечений
Игра с доставкой: www.akella.ru
Служба поддержки: (800) 503-4014
E-mail: support@akella.com
представитель в Украине - "Мираторг"
www.miratorg.com.ua

ВЗГЛЯД В ЗЕРКАЛО ЗАДНЕГО ВИДА

.EXE: С высоты, глубины, ширины прошедшего времени как бы вы оценили предыдущую игру? Довольны ею или нет, что изменили бы, случись вам взять в краткосрочную аренду машину времени? А главное — как вам реакция игроков и критиков? Последние, помнится, не церемонились. А мы так и вовсе не стали писать о MBWR — уж больно пластмассовым был геймплей.

Андреас Лайхт: Нас очень обрадовал, чего уж там, успех первой части, продажи которой превысили 400000 экземпляров! Мы относим это на счет удачно-го технологического решения:



сочетания необъятных трехмерных ландшафтов в противовес обычным узким дорогам, едва ли не туннелям, любопытной физикой (гм!!! — *.EXE*) и красивыми моделями — все-таки «Мерседесы» чертовски фотогеничны! Нам был очень приятен энтузиазм простой публики: игроки не только активно катались, но и принялись самостоятельно моделировать машины, причем у них это отлично получалось. К настоящему моменту пользовательский автопарк перевалил за сотню моделей.

.EXE: Нам, кстати, очень понравился сделанный кем-то из игроков Bently — сходу ведь и не назовешь другую игру, где появлялась бы эта марка, уникальный случай... Хорошо, давайте заглянем в близкое буду-

щее: какими удивительными чертами вы собираетесь надолить новую игру? В нише аркадных гонок в последние годы становится все более душно, нас надо чем-то шокировать.

Андреас Лайхт: О, мы решили несколько сместить «точку интересности».

.EXE: То есть?

Андреас Лайхт: Кое-какие изменения в игровом дизайне, которые — вкупе с технологическими новинками — сделали бы World Racing 2 более дружелюбной к игроку. Прежде всего мы вырвали с корнем старую систему меню, на которую жаловались многие игроки.

в порхающей гоночной аркаде).

Андреас Лайхт: Разумеется. ВСЕ, ЧТО КАСАЕТСЯ AI, мы перделали. При этом мы не стали превращать наших водителей в цепких гоночных терминаторов, а научили их ошибаться, вдохнули в них разные характеры. Теперь каждый виртуальный гонщик наделен собственным стилем вождения, кто-то более агрессивен, кто-то более внимателен... В общем, они не просто едут к цели, а веселятся на дороге.

.EXE: Что-то пугает нас вот это «веселятся»... А может, вы и сюжет измыслили?

Андреас Лайхт: В смысле?

.EXE: Вам не по душе слияние сюжета и гонок?

Андреас Лайхт: Как сказать. В привычных гоночных играх вроде DTM или Driver скорее нет, а вот в Grand Theft Auto или Mafia это было к месту. Впрочем, вы ведь их гоночными не считаете, верно? А по мне — так это вопрос терминологии.

.EXE: Ну а лично вы в каких гоночных играх гостите? Чтонибудь аркадное или, напротив, сурово-симуляторное?

Андреас Лайхт: Когда-то, будучи студентом и имея уйму свободного времени, я угрохал полжизни на заезды в серьез-



слева Немного прозаичных машинок. Должно же что-то оттенять экзотику.

в центре Открытка из Майами: AC Cobra на фоне пальм.

справа Стереотипы на марше: угадайте, в какую страну занесло эту «Шкоду»?

ных гонках типа Grand Prix Legends...

.EXE: О!

Андреас Лайхт: ...и NASCAR. А сегодня времени хватает только на консольные игры из ряда «попроще»: Need For Speed, Burnout и т.п.

ТОНИ ХОУК МЕНЯЕТ ПРОФЕССИЮ

.EXE: Карьера. Что там: чемпионские медали? зарабатывание денег на новые авто? В чем мерило гоночного благополучия?

Андреас Лайхт: В «очках». Нет, правда, мы ввели «гонкобаксы», которыми поощряем умелых водителей. Скажем, разные трюки, вроде дальних прыжков, полицейских разворотов и прочего, будут награждаться «гонкобаксами», причем

.EXE: Ну, диалоги, приключения и прочие модные штучки из свежих автоигр.

Андреас Лайхт: Нет, так далеко мы все-таки не зайдём. Но в миссиях (в режиме карьеры) будут самые разнообразные цели (кроме, понятно, обычных: выиграть гонку, чемпионат, кросс и пр.), появятся и некоторые аркадные наработки: скажем, проворачиваться через городской трафик за заданное время. Однако сквозным сюжетом мы пока похвалиться не готовы.

МОЗГ И ПРЕДПОЧТЕНИЯ

.EXE: Будете ли вы перделывать AI-водителей? В прошлый раз они, мягко говоря, вели себя слишком механистично, к тому же явно отказываясь замечать такие мелочи, как другие авто (со стороны встречного движения это выглядело пропагандой суицида, несколько неуместной

будут и бонусы-множители. А аварии, повреждение машины, срезание углов и прочее неспортивное поведение будет, напротив, облегчать ваш счет, а ведь только с его помощью вы потом сможете открывать разные дополнительные радости.

.ЕХЕ: В первой игре была такая забавная вещь: после многочисленных аварий машина сильно сминалась, кардинально меняя свой облик, но разрушить авто полностью нам так ни разу и не удалось (как только лайфбар доходил до отметки 90%, машина уже не была способна набрать достаточную скорость). Так получится ли у нас хотя бы сейчас



разбить в лепешку машину с сидящей внутри блондинкой?

Андреас Лайхт: Разумеется, мы не могли не покопаться в модели повреждений. Вдобавок к привычным уже суровым вмятинам на корпусе, будут сминаться двери (и болтаться как попало), капот будет прыгать безумным арлекином, а самые деморализованные куски машины будут малодушно катапультироваться в окружающее пространство. Если же заглянуть внутрь, обнаружится, что мотор научился перегреваться (последствия чего легко представить), коробка передач будет впадать в депрессию, колеса — стираться, не отстанут от общей деструктивной вакханалии и тормоза с подвеской. А вот блондинок, брюнеток, шатенок и рыженьких не троньте. Мы не убийцы!

ВОСКОВЫЕ ПЛОДЫ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

.ЕХЕ: У нас давно уже сложился определенный стереотип касательно германских стратегий — их можно легко распознать вовсе не заглядывая в выходные данные. На ваш взгляд, есть ли у немецких гоночных игр какие-то уникальные черты, выделяющие их из общей картины?

Андреас Лайхт: Интересный вопрос. Это было бы честью для нас, открыть некую особенную черту, о которой говорили бы как об аркадно-национальной... Нет, вряд ли. К тому же мы перешли от сухой технологической идеологии первой части к более разухабистой аркадной

второй, поэтому прошлые акценты в игре уже недействительны.

.ЕХЕ: MBWR умудрилась выйти практически на всех платформах, кроме разве что железно-дорожных. Отличалась ли реакция игроков? где игру приняли теплее всего?

Андреас Лайхт: Больше всего энтузиазма проявили ПК-игроки и владельцы Xbox. Хотя, повторюсь, прием везде был восхитительным.

.ЕХЕ: И последний вопрос: тот дирижабль, что был в небе над Альпами, он вернется?

Андреас Лайхт: О да! Он сумел перелететь через океан и теперь прописался над Майами.

.ЕХЕ: Вечно им достается самое лучшее... ☐

Акелла

SACRED UNDERWORLD

КНЯЗЬ ТЬМЫ

подземелья Анкарии

PC CD-ROM

Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выйдут новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических

предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа — демоница (Dæmon) и гном (Dwarf). Их специализированные умения и магические способности подарили вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они

получит достаточный для этого уровня развития в самом начале игры!

- И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 30 абсолютно новых видов кровожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов

www.akella.com

Иллюстрации: Андрей Буриков

© 2006 "Akella"
© 2006 "Kasachin"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой: www.edukativ.ru
Тек. поддержка: (916) 363-4512
E-mail: burop@akella.com
Оптовая продажа: (916)363-4514
представитель на Украине: "Мультимедиа"
www.multimedia.com.ua



ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА

Одна из основных физических характеристик материи, определяющая ее инертные и гравитационные свойства. В классической механике М. равна отношению действующей на тело силы к вызываемому ею ускорению (2-й закон Ньютона) — в этом случае М. называют инертной; кроме того, М. создает поле тяготения — гравитационная, или тяжела М. Инертная и тяжела М. равны друг другу.

На одном дыхании

По адресу www.experimentalgameplay.com

свило гнездо крайне любопытное явление.

Группа студентов-энтузиастов (четыре человека) из Центра развлекательных технологий при университете Карнеги-Меллона, что в Питтсбурге, Пенсильвания, взяла на себя повышенные капиталистические обязательства: раз в семь дней каждый из четырех индивидуумов обязуется производить на свет 1 (одну) компьютерную игру.

ГИГАНТЫ

Пройти мимо подобного эксперимента журнал Game.EXE (в моем пока лице), конечно же, не захотел. См. эти творения на .EXE DVD в папке Masha (Experimental Gameplay Project)

На сегодня (начало мая) на сайте выложены десятка три игр. В полном соответствии с обещаниями создателей, какие-то из них прекрасны, какие-то омерзительны, но все без исключения экспериментальны, прелюбопытны.

Технологии используются самые разные (хотя преобладает, по понятным причинам, флэш). Если учесть, что всю графику, звук и код любой отдельно взятый автор делает самостоятельно, результаты... Просто феноменальные.

Взглянем же на самые ослепительные игры-мотыльки, дабы вам стало понятно, из-за чего ажиотаж. Оп A Rainy Day (OARD). Талантливый абсурд. Из всех игр Проекта эта больше всего напоминает настоящую: она имеет ярко выра-

женные начало, середину и конец.

Подобные сюрреалистические мультитипикации любителя включать в свои телесериалы, кино, игры и даже, кажется, радиопьесы группа «Монти Пайтон». Торчит из печальной воды дерево, целиком вырщенное из человеческих рук.

Руками надо собирать проплывающие мимо зонтики, раскрывать их и держать над пересекающими картинку бумажными лодочками, которые полощат жуткий ливень. Также можно поднимать из воды другие руки, возвышая и расширяя свое странное растение...

Простая и действенная символика. Картинка (весьма толково составленная из постеронных объектов), мелодия и, главное, шум падающего дождя просто великолепны. Обратите внимание, как меняется звук капель в зависимости от количества раскрытых зонтов. Причем не только шум дождя по зонтикам, но и шум дождя по воде!

Перед нами продукт опытного, зрелого мастера, одно из самых

Игра
в 7 дней,
100 игр
в семестр

массовых развлечений на сайте. Как учит биография Сальвадора Дали, сюрреализм доходит.

Прикрываясь зонтиками, надо переводить лодочки с одного края картинки на другой. За специальные бонус-лодочки с неба валится масса новых рук и зонтиков. Выигравшая, если дерево дорастет до верха картинки.

Ну и совершенно фантастическая деталь, делающая OARD моей самой любимой игрой. Если пройти игру, руки, из которых составлено дерево, начинают... аплодировать.

Attack of the Killer Swarm (AOTKS).

Ай, класс! Сошедший с тусклой фотграфии начала века мегаполис подвергается нашествию роя-убийцы. Отличная картинка: черные грозные клубы поднимаются с городских улиц столь же черных пупсов (ручки, ножки, головенки), некоторое время вертят в воздухе (восхитительные проблески красного) и, наконец, бросают вниз, навстречу фотомостовой. Красное расплескивается на полкартинки. По работе со звуком — сразу за OARD. Свирепое жужжание роя, стоны и писк истребляемого народа, смачные удары о мостовую — и тихая классическая музыка. Особый шарм кроваждному (на деле — довольно мирному. Абстракция-сл) геймплею придает табличка в правом верхнем углу экрана. На ней трудолюбиво подсчитывается общая скорость павших, средняя и максимальная скорость извергнутого роем человека. Видите, мы сбрасываем несчастных с большой высоты не просто так, а с научными целями! Может быть, даже спортивными.

Если вас всегда интересовали подобные эксперименты, но жалко было швырять с крыши ни в чем не повинных кошечек... Или просто нра-

вятся умиротворяющие фильмы из жизни гигантских монстров... В любом случае, за этим идиотским занятием можно провести какое угодно количество времени. Самое, по моему мнению, долгоиграющее действие Проекта. Кого-нибудь схватить, потрясать и размазать по асфальту — разве это не определение простого человеческого счастья?

МОНСТРЫ

Посмотрели? Прониклись? Тогда перейдем к более необычным, более сложным для восприятия проектам. Как и всякая, даже самая пустяковая, игра Проекта, они — выплеск креативной энергии в чистом виде. Но, в отличие от жизнерадостного «Роя» и лирического «Дня», это вещи более сумрачного и элитарного толка...

Gravity Head. Романтический триллер, навеянный ранним творчеством Дэвида Линча. У лирического героя GN голова размером с баскетбольный мяч, а масса этой головы равна массе нашей планеты. К ней, видите ли, вещи притягиваются.

По счастью, голова героя умеет еще и «генерировать негативную гравитацию». То есть вещи от нее также отталкиваются. А то пришлось бы бедняге сползаться под окнами любимой, будучи облепленным всяким мусором... В общем, используя волшебные средства своей головы, надо предотвратить падающую из водосточка струю так, чтобы капли попали на мешки с семенами роз. Розы вырастут, потянутся к голове, тут-то и нужно включить негативное поле и метко забросить цветочек на балкон, прекрасной даме. Дюжина роз — и мы победили.

Вторая почти настоящая игра Проекта. Даже жанр можно зафиксировать. Конечно, это прототип, графика (хотя выглядят герои крайне

смешно) и звук условные, но... Все-таки перед нами настоящая квестовая задачка. Во-первых, цель нигде не указана. Надо разбираться. Во-вторых, очень комплексные физические процессы используются для достижения наивероятнейшей цели. Какой квестовый герой, оказавшись под балконом любимой с рожой в зубах, не пустился бы во все тяжкие? Ворочать гравитационными силами — это еще простой способ... The Crowd. Этот экспериментиче-

ски трудно назвать игрой. Но он производит изрядное впечатление — на многих уровнях. Прежде всего на чисто визуальном. Глядящая на тебя Толпа, луч света, выхватывающий то одного, то другого ее представителя (при этом на представителя весьма эффектно наплывает камера, а все остальные участники Толпы красиво подаются от него, представлятеля, в стороны)... Выпученные глаза, разинутые рты. Эдгар По ослепал бы доволен. Очень странное и очень красивое звуковое сопровождение: шепот и вздохи Толпы, те самые «смешанный одобрителный гул» и «общий недовольный ропот», причудливая оперная музыка. Выбрав из Толпы того или иного несчастного, можно его морально сориентировать. Ориентировать предложено три: Любовь, Безопасность и Жестокость. Если выбрать Любовь, человек затанцует гимн. Безопасность — будет размахивать пистолетом. Жестокость — загорится. Интересно всего следить, как расходятся по Толпе реакция: непредсказуемо, во все стороны от инициированного представителя... Цели у этого эксперимента нет, ближайший его аналог — заставить Толпу любить, ненавидеть и презирать саму себя одновременно.



автору Darwin Hill. Автор — Кайл Гэблер (Kyle Gabler). Срок изготовления — четыре дня. Вам понравится. Эй, Кайл! А как насчет выложить свои ранние творения?

в центре Gravity Head. Автор — все тот же Гэблер (при небольшом участии Д. Линча). Срок — одна неделя. Умеет человек рисовать. И ставить неочевидные задачи. Эй, ему бы взяться за большой красивый флэш-квест... **визу On A Rainy Day.** Шалин Шодхэн (Shalin Shodhan). Теоретически эта прекрасная вещь делалась не по правилам — аж четырнадцать дней. Практически семь дней автор «делал совершенно другую игру». Это бывает.

Darwin Hill. Неформальный симулятор Бога. Расу существ с явным изгибом нижних конечностей и острым дефицитом верхних, хилых, кривеньких, с глазами разного размера, формы, со зрачками, глядящими в разные стороны, надо методом божественного отбора (он включает в себя гигантский папел, по-монтайтоновски обрешающийся с небес, и лужицу на месте неприглянувшегося создания) преобразовать в расу писаных красавцев. Существа размножаются, гибнут, бегают туда-сюда, смотрят на игрока своими разнокалиберными глазелками... И растут, растут. Прекрасная анимация. Собственно, кроме анимации здесь ничего и нет. Как всякий симулятор Бога, конечной цели ДН не имеет. Просто надо, чтобы оно росло и, по возможности, делало это красиво. Трудиться пальчиком.

Мне ДН приглянулся вот по какой причине. В нем удалось осуществить давнюю мою мечту: уничтожить всех некрасивых животных планеты Земля.

ИГРУШКИ

Не все работы Проекта достойны отдельной мини-рецензии. В случае с DH, The Crowd, GH, AOTKS и OARD концепция-однотакта, угодив в тиски графики и звука, внезапно превратилась в прототип, почти (или даже почти-почти) настоящую игру. Но Проект — это целая гора игр, и даже среди тех, отборных, что авторы выкладывают на всеобщее обозрение, много откровенного барахла. Посмотрите, скажем, Boogie Dan, Feeding Frenzy или FireFlesh в секции «Игры», на которых мы учились». Обыкновенные флэш-безделушки, коих в Сети — легион. Но есть и пограничные случаи. Интересные концепции, так и оставшиеся интересными концепциями. Не доросшие до прототипов.

Каждая игра Проекта эксплуатирует то или иное явление, физический закон, казус бытия. Самые удачные роботы построены на явлении одиночнотом, наглядном, не требующем дополнительных разъяснений, — на поведении роя, толпы, гравитации и, ха-ха, эволюции... А вот Tower of Goo! сотворена на более сложных физических принципах. Тут участвуют и масса, и земное притяжение, и архитектурные законы паутины. Из загадочных черных объектов, наделенных титанической массой, надо построить башню до неба. Задача облегчается тем, что объекты мы нанизываем на упругий тягучий каркас — организовываем целый лабиринт липких связей. А затрудняется гравитацией, медленно, но верно тянущей всю эту конструкцию вниз. Единственный выход — расти, наращивать число связей...

К сожалению, играть во все это, как и в любые развлечения типа «Построй башню», не очень интересно. Все те же спички, все те же карты. Монструозный проект Blow пригласает участников усердно... Дуть в микрофончик. Нет, вовсе не с миллиметровыми целями. Просто шарик с привязанным к нему лирическим героем тогда воспарит к небесам.

Дуть надо сильно, но неравномерно, — иначе подстрелит лирическая геронья. Для господ со слабыми легкими, злоупотребляющих дарами табачной индустрии, предусмотрен альтернативный вариант управления: быстро хлопнуть в ладоши.

Серьезные Sutorplast и Particle Suck! предлагают игроку озаботить себя проблемами, соответственно, внутриклеточных процессов и черных дыр. Очень сложные, красивые и малоинтересные творения.

Есть и классические пазлы — Super Tummy Bubble! и Flip Out. Первый —

гибрид тетриса и Bubble Bobble (ах, сколько их уже было), второй... Ну, проще всего описать это как эзопомесь Minesweeper'a и «Пятнашек». Наконец, остались стремительные, аддитивные аркады на две персоны. Будьте осторожны: привыкание вырабатывается мгновенно!

Serpentine — этаким «Питон» на двоих (с несущимися элементами реверси). Цель — отгрызть противнику голову. Opposites Attract — веселая аркадка в стиле «Микромашины» (даром что происходит чуть ли не на шахматной доске), только вместо машинок здесь — два магнетика. Меняя собственный полюс, оппонента можно как отталкивать (негативная масса), так и притягивать (позитивная). Цель — вышвырнуть врага с доски. Можно поедать бонусы, увеличивая собственную массу и, как следствие, сферу влияния.

Hu и Square Off — одна из многочисленных игр-рисовалок (также внимания заслуживает свежайшая Suburban Brawl. Sim City для художников). Про войну геометрических фигур в двух стаканах. Если надежде партнера — не наиграетесь! Хочется раскозвать (или хотя бы задрать вскозь) еще некоторые игры (хотя бы Oblivion и Spin to Win, не говоря уж о Spaceball Munch), но — увы... Впрочем, почти все это лежит на нашем диске. А что не лежит — можно взять на сайте Проекта.

Смотрите, разбейтесь, присылайте ваши мнения на masha@game.ru и пишите на форуме <http://game.exe.ru> — я буду продолжать пристально следить за достижениями Проекта, и в одной из следующих колонок мы обязательно организуем дискуссию.

Боги, монстры и игрушки... Все лучшее делается на одном дыхании. ■



автору Tower of Goo! Гэблер. Четыре дня. Выложена, кстати, новая версия. Можно строить во все стороны.
в центре The Crowd. Гэблер и Шодхэн, четыре дня. Такую картинку за-
быть нелегко.
внизу Super Tummy Bubble! Гэблер, четыре дня. Красивый, но, увы, не
слишком оригинальный пазл. Стройте цепочки, товарищи! Не робейте.

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

Олег Хажинский



В ожидании чуда

Из номера в номер мы последовательно деконструируем собственное увлечение. Все разобрано по полочкам: известно, что есть массовый и нишевый рынки, казуалы и хардкорщики, а также чрезвычайно перспективная неохваченная аудитория чернокожих домохозяек и азиатских девочек младшего школьного возраста.

ДЕКОНСТРУКЦИЯ СМЫСЛА

Белых пятен на карте почти не осталось: оказывается, наши родители тоже делали «это». Известно определение блокбастера, раскрыто место авторских игр в пищевой цепочке безжалостной индустрии. Доказано, что рынок игр для ПК не жилец, что впереди нас ждет усредненное благополучие мультиплатформы. Вдруг обнаружилось, что мы, такие уникальные, издателям совсем не интересны. Что есть какой-то еще, среднестатистический, поверженный, неприятный нам игрок, ради которого — все. Чужие на этом празднике жизни, мы привыкли смотреть на игры с ироничной усмешкой «посвященных»: это для «них», это синтетика, это не всерьез, мы на самом деле совсем не увлечены. Мы стали похожи на детей, которые уже знают, что Деда Мороза не существует, но всё еще, втайне, ждут от него чудес. Так ждать ли чуда?

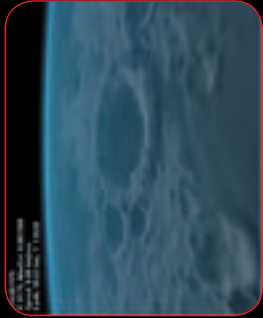
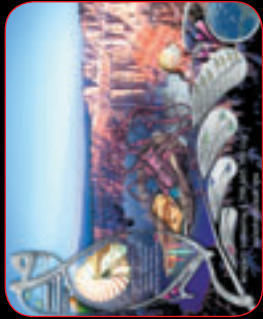
СТАРЫЕ РОМАНТИКИ

Игрок безвольной амебы суетится в глубине всемирного супа, пожирая одни микроорганизмы и бегством спасаясь от других на манер иностранного коловба системы «Пакмен». Вдоволь полакомившись чужой протоплазмой, амеба эволюционирует, причем игрок с помощью хитроумного конструктора сам определяет, в каком направлении. Поколение за поколением наш, с позволения сказать, герой растет в размерах, приобретает новые органы и умения. Давно уже не амеба, а нечто вроде покрытого чешуей двухголового осьминога с жабрами, он стремительной тенью крадется по дну, убивая, чтобы не быть убитым. Любопытный и безжалостный игрок на очередном витке эволюции приделывает своему питомцу головы, заменяет пасть, глаза, хвосты, рисует и стирает плавники, когти... и неожиданно обнаруживает в палитре конструктора конечности:

*Пойди туда,
не знаю куда,
принеси то,
не знаю что*

ОБ
авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
После посещения обесчелюстной иностранной компании Nival подвергся атаке плотских страстей. Захотел много и сразу: Sony PSP, UFO для карманного компьютера, карманный компьютер, кабриолет BMW, коллекционную версию World of Warcraft и Heroes of Might & Magic V.



лапы, руки, ноги. Странноватая рыба, ночной кошмар гениого ин-женера, открывает в себе способ-ность ходить... и, припадая на все три ноги (игра сама определяет, как именно должен перемещаться и атаковать сконструированный игроком монстр), выбрасывается на чистый песок чистой планеты. Эволюция и борьба за существова-ние, куда более изощренная, про-должается на суше. Вероятно, игра напоминает одну из популярных

hack & slash RPG в блистательном 3D (Diablo?). Инвестируя потом и кровью заработанные эволюцион-ные очки в развитие не мускулов и брони, но мозга, игрок рано или поздно пробуждает в своем подопечном зачатки самосознания. Фокус игры меняется — сейчас это симулятор доисторического племени (Rorolous?). Эволюция продолжается, но теперь вместо частей тела и физических качеств игрок дарит своему племени

«огонь», «каменный молот» или даже «колесо». Волшебный редак-тор конечностей уступает место редактору зданий — именно здесь игрок закладывает неповторимый, единственный в своем роде архи-тектурный облик развивающегося поселения. Город растет, дома соединяют ули-цы, здания прячутся под защиту стен, и происходящее все больше напоминает SimCity — игрок увлечен расширением, оптимиза-

цией, перепланировками. Но вот камера стремительно набирает высоту, и мы вдруг совершаем сразу несколько удивительных открытий. Оказывается, планета — круглая. И мы — не единствен-ные разумные здесь существа. SimCity постешно уступает место Civilization. Столкновение культур вместо борьбы за выживание. Ник-то, ни разработчики нашей игры, ни мы с вами, не может предполо-жить, как именно будут выглядеть

братья по разуму. Их внешний вид, повадки, их постройки, боевая техника — все это собрано из сотен отдельных деталей, и кар-тинка в калейдоскопе каждый раз складывается по-новому. Впереди экономика, дипломатия, военные действия...

Минуют тысячелетия, и наши трехногие существа открывают для себя другие планеты Солнечной системы. Неожиданно игра снова делает поворот, превращаясь в

слева В «Эволюции» врача-офтальмолога из Красноярска Владимира Куровнико-ва игрок начинает с генерации химического состава новой планеты и... конца у игры не предусмотрено. Наш размерчик! Одноименная игра Грегга Костикина этой годится разве что в подметки.

в центре Информация об этой планете со всеми ее кратерами занимает 4 Кбайт памяти. Эта же технология будет применяться в Spore для генерации бесчислен-ных уникальных миров.

справа Новая икона Уилла Райта — труженики демосцены. 3D-шутер kktiger занимает 96 Кбайт и выглядит более чем пристойно. Ваш 3D-шутер все еще хочет пару DVD? За вами придет. Ночью.

УЧУ

РОЗЫГРЫШ №4

счастливый

МОНИТОР MAG PS976D — ОКНО В МИР МУЛЬТИМЕДИА

TFT-мониторы MAG являются собой оптимальное соотношение стоимости и потребительских характеристик. Большая диагональ, широкие углы обзора и быстрая матрица TN+Film со временем отклика 16 мс позво-ляют с успехом использовать его для всех видов современных цифро-вых развлечений. Смотрите ли вы DVD, играете в компьютерные игры или работаете в Интернете — 19-дюймовый экран с яркими цветами монитора MAG PS976D делает любое занятие приятным, став вашим окном в мир мультимедийных технологий.

Преимущества технологии TFT и современный дизайн монитора позво-лит существенно сэкономить рабочее пространство на вашем столе, а се-ребристый цвет корпуса удачно впишется в интерьер вашего кабинета.

Монитор MAG PS976D полностью соответствует всем современным экологическим стандартам, а о его надежности красноречиво говорит факт наличия трехлетней гарантии производителя.

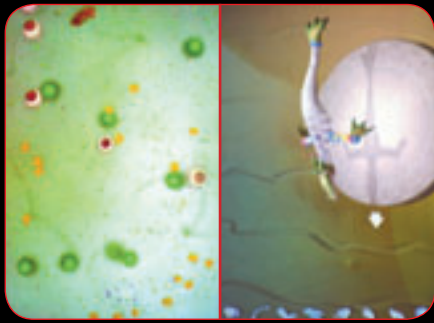
IN|LINE online distribution

Монитор MAG PS976D предоставлен компанией «Инлайн». Более подробную информацию можно получить по телефону **941-6161** или на сайте www.i2b.ru.

INNOVATION

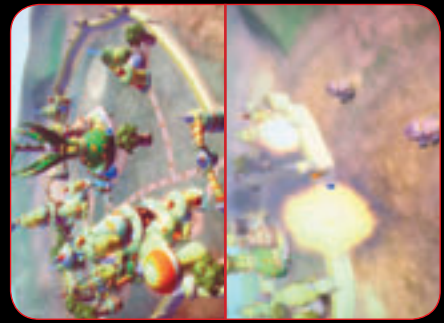
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Производитель	MAG
Диагональ	19"
Контрастность	400:1
Углы обзора (вертикальный/горизонтальный)	125/150
Время отклика, мс	16 мс
Максимальное разрешение	1280x1024
Размер видимой точки	0,264 мм
Тип матрицы	TFT
Количество цветов	16,7 млн
Мультимедийные возможности	Аудио 2W +2W D-Sub, DVI
Интерфейсные разъемы	UL, TU/VS, DMS, CE, FCC-B, BSMI, C-Tick, VCCI, CCC, CB, TCO99
Потребление энергии	Рабочий режим — 40 Вт
Цвет корпуса	Серебристый
Частоты горизонтальной развертки	30 - 80 кГц
Частоты вертикальной развертки	59 - 75 Гц
Гарантийный срок	36 мес.





вверху Spore на GDC. Нет, это не спарматозид! Это Распан. На каждом витке эволюции с помощью простого редактора игрок меняет характеристики своего существа, одаривая его очередной конечностью. Результат плавает в мировом суе и жрет все, что лезет в пасть.

внизу Поселение постепенно мутирует в большой город с дорогами и сложными механическими устройствами, планета оказывается круглой, а не других континентах мы обнаруживаем иные расы. О том, как их представители выглядят, не знают даже сами разработчики — и в этом главная прелесть Spore.



водства Уилл Райт, фигура со всех сторон положительная: ни у издателей, ни у игроков, ни у представителей Ки-андергаунда к нему особенных претензий нет. Красивая история, согласитесь: self-made, умница, ветеран; придумал два новых жанра, запустил на орбиту дойную корову The Sims 2 и, вместо того чтобы встретиться в уютном замке на скалистом утесе у теплого, прозрачного моря, решил буйно, с размахом, сойти с ума.

Увы, сюжет рассыпался в руках. Создатель SimCity и The Sims, третий хрен, от госпитализации в шестую палату отказался неотрез. Достигнув, вероятно, всего, о чем только может мечтать гейм-дизайнер, Райт замкнулся на самые устои ки-мироздания. Его «Спора» — это попытка кардинально изменить

правила, по которым создаются компьютерные игры. Увы, и тут вопрос снова сводится к деньгам. Свой доклад на GDC Райт начал так же, как и все остальные: стоимость разработки игр для «платформ нового поколения» будет существенно выше, чем сегодня, а сегодня она уже ОЧЕНЬ высока. В играх все больше и больше того, что в профессиональных кругах называется «контентом», — целые армии дизайнеров уровней, художников и аниматоров день и ночь работают над полировкой прикладов, штучатуркой стен и движениями персонажа, которые мы, вполне вероятно, не увидим, не заметим, не оценим. Тяжелый ручной труд для персонажей The Sims 2 было разработано 22000 анимаций, и это не рекорд. При этом увеличилось количество уровней, разнообразие

ния, самым успешным гейм-дизайнером за всю историю человечества. И если чем-то похожая «Эволюция» Владимира Кузовникова (см. финалистов конкурса «Игры, которых нет») помещается в трех нарисованных в графическом редакторе картинках и шести абзацах текста, то Spore Уилла Райта существует в форме вполне бордо работающего прототипа, который был продемонстрирован потрясающей аудитории на Game Developers Conference весной этого года в Сан-Франциско. Неужели Уилл перенапрягся на работе?

БОЛЬШИЕ ИГРЫ

Медитируя на тему грядущей колонки, я собираюсь сначала опознать ее как-нибудь вроде «Новые романтики» и посвятить дизайнерам, которые, неслыхая... вопреки... не разучились... творить, выдумывать, пробовать. Собрать под одной крышей все утопические проекты прошлого, упомянуть Демиса Хасисабиса (Demis Hassabis) из Elixir с его отчаянно смелым Republic: The Revolution или, чем черт не шутит, сказать пару слов о неге по имени Дерек Смарт (Derek Smart) с его утопическими идеями универсального солдатокого счастья, сделать несколько реверансов в сторону Питера нашего Молинье, который не так давно почти сделал почти самую совершенную РПГ всех времен и народов (Fable), а теперь вот волнуется общественности о непродуманных заявлениях о новом проекте (Dimitry), в котором, цитирую, «игроки смогут прожить жизнь заново».

Вишенкой праздничного торта мнеется передовик перепроиз-

РЕЗУЛЬТАТЫ РОЗЫГРЫША №3 ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

ВНЕШНИЙ МОДЕМ OMNI ADSL LAN, РАЗРАБОТАННЫЙ КОМПАНИЕЙ Zyxel для высокоскоростного доступа в интернет, достается

Гершуку Алексею Дмитриевичу, москвичу двадцати лет, читающему Game.EXE четыре года. Победителю — УРА!

Приз предоставлен компанией Zyxel Communications Corporation

Более подробную информацию о компании и ее продукции можно получить на сайте <http://zyxel.ru>

OMNI ADSL LAN — И ВЫ В ИНТЕРНЕТЕ!



систем, доступных через Повсеместно Протянутую Паутину...

МЕЧТАТЬ НЕ ВРЕДНО

Вот такая замечательная концепция. Совершенно, абсолютно, тотально фантастическая. Без всякой надежды когда-нибудь воплотиться в реальность. Концентрация детской мечты об «универсальной игре», в которой не будет ограничений. Делай, что хочешь. Живи, как знаешь. Другими словами, полное ребячество! Любой издатель, бросив один лишь взгляд на этот документ, немедленно отправит его в мусорную корзину — и будет совершенно прав. Впрочем, минуточку. Описанная игра называется Spore и придумана... Уиллом Райтом (Will Wright), основателем Maxis, создателем SimCity и The Sims и, без сомне-

гигантскую детскую площадку для самых безумных экспериментов. Правила и ограничения окончательно исчезают. Перемещающаяся на НПО собственной конструкции, игрок захватывает лучом обитателей родной планеты и перетаскивает их на пока не освоенные небесные тела Солнечной системы, баловства ради или с особенной научной целью. Эволюция продолжается. Creatures? Почему бы и нет. Игра отказывается демонстрировать дно. За пределами Солнечной системы оказываются другие звезды и разнородные миры. Слушаем космос, отправляем послания другим цивилизациям, снаряжаем экспедиции, колонизируем, терраформируем, сражаемся... конца у игры нет, потому что там, за пределами галактики, — млечный путь созданных другими игроками звездных

КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

Фамилия, имя, отчество

Возраст

Game-стаж Индекс

Адрес

Телефон

E-mail

ВЫДЕРЖКА ИЗ ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

► Купон заполняется печатными буквами.
► Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
► К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
► В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
► Фамилии победителей лотереи публикуется в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.
Заполнив этот купон и выслав его по адресу: 115419, Москва, 2-й Ротационный проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..

текстур или анимаций, отнюдь не делает игру в два раза лучше. Вместе с тем Райт отвлёк аудиотерию от тяжёлых дум, опыт The Sims показал, что игроки обожают добавлять свой контент в игру. Для каких-нибудь криво нарисованных клоун Красти собственной конструкции куда более ценен, чем профессионально обработанные персонажи «из коробки».

Таким образом, игры нового поколения по Уиллу Райту выглядят эдаким гигантским конструктором, каркасом, песочницей. Листовой жесткостью контента игру обшивает все не армия дорогостоящих дизайнеров, а сами игроки — обмениваясь персонажами, объектами, уровнями и прочими формочками для песка. Важное дополнение:

игра должна ЗНАТЬ, как обращаться с нестандартными, непредсказуемыми объектами, — для этого нужен мощный математический аппарат. А может, не очень мощный? Может быть, достаточно просто прекратить гонку контентов, вооружений и немного ПОДУМАТЬ? Как это делают, например, представители демосцены?

Исследуя вопрос, Райт проникся невероятным уважением к этим говорящим на странноватом арго парням, чьи программы достигают впечатляющих результатов, сохраняя размер readme-файла какого-нибудь AAA-блокбастера. Помните, как немцы левши из therодукт.com подковали полноценный 3D-шутер kkrieger весом в 96 жалких Кбайт.

который выглядит, простите, на все 96 Мбайт и прекрасно играет? Парень по имени Шон О'Нил (Sean O'Neil) вот уже несколько лет корпит на Maxis и не имеет права

разглашать информацию о своей деятельности. Известно только, почему его взяли: в свободное от работы время он творил алгоритмы генерации планетарных ландшафтов (<http://home.comcast.net/~s-oneil/index.htm>) и добился убедительных успехов: информация о покоем на Луну небесном теле с миллионом кратеров занимает всего 4 байта. В условиях жесткого ограничения на размер и ресурсы компьютера программы научились самостоятельно проектировать уровни, рисовать текстуры и даже сочинять музыку.

ТО, НЕ ЗНАЮ ЧТО

Такие, как Шон, работают на Maxis в рамках экспериментального проекта Spore уже несколько лет. Их задача — создать алгоритмы, которые поддержат безумную идею Уилла Райта на плаву.

В Incredible Creatures персонажей можно было собирать из конструктора, но результат вивисекции в игре был известен заранее, а всеходы были просчитаны наперед, — это скучно. В Spore редактор — сначала существо, а позже — здания и технологии — является, по словам Райта, «творческим усилителем игрока». Даже если вы не умеете рисовать, но у вас есть идеи, вы сможете создать нечто совершенно уникальное. А задача игры — понять, как «это» должно себя вести. К примеру, как должен перемещаться трехногий... эээ... рак? А если ног будет пять, причём две из них на спине? Или дайте представителям существа с передними лапами в два раза длиннее задних. Как оно бегает? Как размахива-ется для удара копьём? Как забирается в кабину звездолёта? Если

физический движок. Spore будет без запинки отвечать на эти вопросы, а разработчики предоставят достаточное количество «строительных кирпичиков», мы получим песчинку масштабов охваченной Интернетом планеты — ведь благодаря «процедурной» технологии описания объектов информация о каждом существе занимает что-то около килобайта.

Объединить шесть игр (от Распан до Civilization) в одной, избавить девелоперов от дорогостоящей и нудной работы по созданию контента, дав им возможность сконцентрироваться на вещах куда более важных и творческих (к примеру, геймплее), предоставить игроку «творческий усилитель», эмоционально привязав к кампаниям сконструированной расе, ее архитектуре и технике, уместить целую планету в 4 Кбайт, объединить, наконец, частные домашние миры в одну гигантскую вселенную посредством Интернета, безжалостно изъяс у игры дно, — задача, достойная Уилла Райта. Но что заставило обычно немногословного лидера Maxis продемонстрировать миру Spore-бациллу в обход луже-ных PR-каналов Electronic Arts?


Поклонники конспирологической теории уверены, что выступление на GDC не меньше, чем замаскированный крик о помощи. Мол, Райт вел свои исследования тайне от EA и теперь вынужден раскрывать карты, опасаясь преследования со стороны корпоративной службы безопасности.

Действительно, зачем эта вредоносная «Спора» Electronic Arts, крупнейшему КИ-издателю? Игры станут дороже? Прекрасно, меньше будет конкурентоспо-

собных игроков на рынке. Но посмотрите на это с другой стороны: представить, что вместо целой армии высокооплачиваемых сотрудников, которые постоянно жалуются на невыносимые условия труда, терпят сознание после 16-часовых «кранчей» и выдают в итоге результаты, который может не понравиться конечному потребителю, работают 64-килобайтные блоки кода, без выходных и перерывов на сон создающие контент, который игроки всего мира будут без вопросов считать своим. Стоимость производства драматических образов снижается, коробки стоят столько же, а какое раздолье для коммерческих аддонов... EA вполне может позволить себе такой эксперимент.

Впрочем, для нас с вами резоны Maxis или EA не слишком важны. Дети на форумах в голос кричат об «игре мечты», которую действительно «стоит ждать». И, как вы знаете, вероятно, в этот раз они правы. Spore — высокобюджетный луч света в нарисованной мрачной картине блокбастеризованного, усредненного, навешен детерминированного, мультиплатформенного апокалип-

сиса. Неважно, появится Spore на свет или нет, доживут все шесть запрятанных в ее недрах игрушек или насмерть переругаются еще до выпуска. С трибуны GDC, жмурясь телескопом, самый популярный гейм-дизайнер планеты передал нам зашифрованное сообщение: «В КУРСЕ ПРОБЛЕМЫ ТЧК»

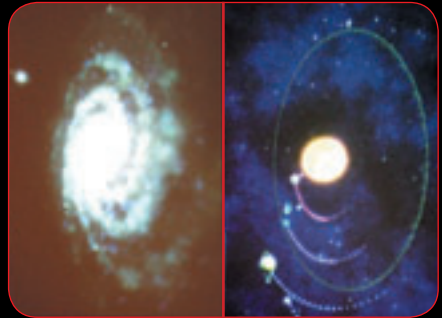
ДЕРЖИТЕСЬ ЗПТ ПОМОЩЬ БЛИЗКА». Пассивно сохраните организмы в неблагоприятных условиях обитания. Спасательные отряды на подходе. 



всерху Обретя ноги, существо вы-
бирается на сушу и продолжает
борьбу за выживание, параллель-
но открывая для себя радости
секса. Так из тупого слэшера с
элементами РПГ игра превраща-
ется в симулятор первобытного
общества.

Оседлав НЛО собственного, **вмешу** разумеется, дизайна, игрок оп-
равляется в путешествие сначала
по родной Солнечной системе, а
затем и по всей Галактике, сая ра-
зумное, доброе и... как получится.

Каждый экземпляр Spore соеди-
нен с остальными путовинкой Ин-
тернета, поэтому границ у игры
нет. От оседленного пригорода
The Sims Уилл Райт делает шаг к
поиске бесконечной галактике Spore.
Прогрессе нашли.





В НОМЕРЕ

Heroes of Might and Magic V

Кошмар в 1-м Волоколамском

Компания Nival по-прежнему отрицает факт проведения экспериментов по зомбированию своих сотрудников!

Стр. 2

«Корсары-3»

Скандал в российском Пентагоне

Министерство обороны РФ неожиданно расторгает контракт с компанией «Акелла» на создание боевого симулятора для Высшей школы ВМФ России.

Стр. 9

«Морской охотник»

Маленький, плохой, злой

«Общее дело» заканчивает так и не начавшуюся публикацию эпохального мореманского романа штабс-капитана высшего ранга в отставке Гюнтера Деера «Маленький, плохой, злой» (Берлин: Молодая гвардия, 1934. — 498 с.).

Стр. 12

«Ночной Дозор Racing»

ЦАМиБО — быть!

Московское правительство приняло взвешенное, мудрое решение о строительстве Центра автомобильной культуры и байкерского отдыха (ЦАМиБО) на Ленинских (бывш. Воробьевых) горах.

Стр. 14

African Alliances

Jagged Alliance 3D не будем!

Strategy First: «Полный назад!» Сенсационные известия о судьбе стратегической легенды из первых рук.

Стр. 16

«Ночной дозор»

Вампир милиции

«Иные»: безобидная игра или опасный экстремизм? Спецкор «Общего дела» внедряется в подпольную молодежную группировку «Ночное бесчестье».

Стр. 18

«Магия крови»

Йогурт-убийца

Мнение ученых: бездумное потребление молочных продуктов вызывает необратимые мутации в организме человека.

Стр. 20

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

ВТОРОЙ И, как тогда казалось, последний номер «Общего дела» вышел в печать ровно пять лет назад (ах, ну конечно, кажется, это было вчера!), был посвящен «нашим» играм и открывался пламенной передовицей некоего Массы Скара «Время возмужания». «Станет ли русский игровой проект... мировым хитом?» — задавался риторическим вопросом автор, желая, очевидно, сказать приятное разработчикам Project Overdrive, «Самогонок», «Штор-

ма», Sea Dogs и пр. В те далекие времена игровая индустрия в здешних краях была чем угодно: экстремальным видом спорта, эксцентричным хобби или азартной игрой, но только не способом зарабатывать деньги. Это было, да, время возмужания, метче и пафоснее не отчеканишь.

Прошло пять лет — и мы оказались в другом мире. Создание игр из полного плюшевых ужасов и волшебных открытий романтического приключения

с неясным финалом превратилось в конвейерный производственный процесс, пусть и не лишенный определенных рисков. Мы научились правильно продавать «наши» игры на Запад, строгать продукты по кино- и книжным лицензиям, многократно использовать графические движки и продюсировать молодые команды. Пять лет назад сама мысль о том, что Heroes of Might and Magic или Jagged Alliance будут делаться в России, могла показаться кошмарной: на святое да нематыми ручищами?! А сегодня мы отчего-то даже не удивляемся такому повороту: если не Орловский, КранК, Мирошников и Шутов, то, простите, кто?

Третий выпуск «Общего дела» традиционно посвящен «нашим» играм. Не лучшим, не худшим — таким, какие есть на конец апреля-2005. Этот галоп даже близко не претендует на полноту, зато с широтой охвата все в полном порядке: от AAA-тайтла до заметочки о «лучшей игре без издателя» КРИ-2005. Мгновенная фотография на переломе эпох. Возмужание прошло успешно — мы движемся дальше. Индустрия гудит как встревоженный улей: грядут большие перемены, привычные ландшафты скоро придут в движение. К черту китайцев. Так интереснее.

Масса ИЗЮМОВ



Президент компании Nival Inc. Сергей Орловский на КРИ-2005: «Хочешь стать волшебником? — Спроси меня, как».

■ В ФОКУСЕ

ЭТИ — ПЯТЫЕ!

Страна хочет и должна знать

Весь прошлый год Nival загадочно улыбался, а сегодня вдруг решил поделиться причиной своей радости: крупнейшая калифорнийская студия под крылом французской Ubisoft разрабатывает продолжение известнейшей походовой стратегической игры. Тот самый космополитический AAA-проект, над которым вместе с Nival, по словам г-на Орловского, работает вся планета, наконец-то рассекречен. Правда, не до конца. К сожалению, название игры по сообщениям маркетингового характера нам пока сообщить не могут. Как, впрочем, и все остальное.

ВПРОЧЕМ, редакции «ОД» по своим каналам удалось организовать встречу с сотрудниками Nival, которые, вполне вероятно, имеют непосредственное отношение к новому блокбастеру. Историческая беседа состоялась в переходе у метро «Театральная» — по соображениям безопасности. Приносим читателям извинения за возможную неточность расшифровки интервью. Ваш корреспондент встретился с человеком, похожим на креативного директора компании Nival Александра Мишулина, и еще с кем-то отдаленно напоминающим гейм-дизайнера неназванного проекта Алексея Гиленко.

В ходе беседы будто бы Алексей и, вполне возможно, Александр по ряду причин маркетингового характера не смогли назвать игру, над которой работают, предложив использовать кодовое обозначение Г5. Каким образом Nival удалось заполучить Г5? «Мы победили в закрытом конкурсе, в котором кроме нас участвовали другие компании, названия которых, к сожалению, также не могу озвучить, — сообщает, кажется, Алексей. — Конкурс проходил в несколько этапов, и в результате комиссия выбрала Nival. Мы хорошо подготовились и представили не только концепцию и скетчи, но также демо-версию и ролик, сделанные на движке «Демидургов». Вероятно, это произвело особенное впечатление на высокую комиссию. Кроме того, наши успехи в жанре походовых стратегий на виду, мы играем в эту



Руководитель проекта Heroes of Might and Magic V Алексей Исаев (информация уточняется) представляет новую мировую валюту. Золотые монеты HMM5 будут свободно конвертироваться во всех играх Ubisoft. Удобно, да?

серию с начала времен, у нас масса идей и все возможности воплотить эти идеи в жизнь».

Камо грядеши?

РАЗУМЕЕТСЯ, всех волнует главный вопрос: куда движется Г5? К каким берегам направят легендарный сериал новые владельцы и новые разработчики? Корпоративное мотто Г5 — «Сохранить и преумножить», поэтому не ждите революций. Предыдущая версия сериала, по общему мнению, получилась слабее третьей — в которую играют до сих пор. Если в третьей части на поздних стадиях игры игроки вели в бой гигантские армии, то в четвертой процесс превращался в избивание младенцев посредством пары чудо-

вищно раскочаных героев. Исчезло ощущение «эпичности», а вместе с ним — немалая часть волшебного обаяния игры. Причиной тому, вероятно, нестабильная ситуация у 3DO и чехарда в стане New World Computing: несколько раз менялся гейм-дизайнер и арт-директор, игру мотало из стороны в сторону.

Проектируя контуры Г5, авторы ориентируются на достижения «золотого века» легендарной стратегии, однако у Nival и Ubisoft есть свои со-

СПРАВКА

Heroes of Might and Magic V

САЙТ ИГРЫ

www.mightandmagicgame.com

ЖАНР Походовая стратегия

РАЗРАБОТЧИК Nival

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.nival.com

ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft

САЙТ ИЗДАТЕЛЯ www.ubisoft.com

ДАТА РЕЛИЗА 1 кв. 2006 г.

или «плохих» героев, однозначно «правильных» или «неправильных» поступков», — уверяет человек, отчаянно напоминающий Пиленко. Драматургия? В порядке. Вместо слепых текстов на пять страниц мелким шрифтом — озвученные диалоги не только между, но и во время миссий. Сюжетная линия, разумеется, тотально засекреченная, предоставит нам возможность примерить на себя «шкуры» всех ключевых рас — так, как это было, скажем, в Warcraft 3. И порой, о да, нам придется принимать непростые с моральной точки зрения решения. Будто бы Алексей мысленно сверяется с маркетинговым гайдлайном Ubisoft и выдает следующий пример: Изабель, возлюбленная погибшего в неравном бою с Демонами короля Николая, решает отомстить, ради чего... вступает в весьма сомнительный союз с Некромантами. «По ходу игры будет много сюжетных поворотов, которые перевернут восприятие Г5-мира игроком», — по секрету сообщает, скорее всего, Мишулин.

Быстрые герои

ИТАК, Ubisoft хочет сделать игру для 30-летних поклонников сериала? Боюсь, их планы не идут настолько далеко. Мишулин (или это все же не он?) уверен, что Г5 привлечет армию неохваченных поклонников фэнтези и даже RTS. Каким образом? Яркая и «вкусная» 3D-внешность, бешеные спецэффекты в ходе тактических сражений, исполненная архитектура городов, рассчитанная на безусловный wow-эффект, а главное — более динамичный геймплей. Классическая игра с ее неторопливым темпом и многопользовательскими партиями на пару дней не поспевает за бегущим трусой от инфаркта настоящим. Разработчики изыскивают способы запараллелить



Креативный директор Nival Александр Мишулин (справа?) посвящает Алексея Гиленко (слева?) в ведущие дизайнеры неназванного пока проекта, передавая ему символический монитор с картинкой, похожей на скриншот из Heroes of Might and Magic V.

все возможные процессы. Даже во время хода других участников благодаря системе «одновременных ходов» наш игрок и его герои смогут

заниматься полезным и нужным делом. Не только планировать развитие, как это было раньше, а, цитирую (здесь любая запятая важна): «делать что-то,

что влияет на геймплей, что меняет соотношение сил даже во время хода противника». Во время тактических баталий ПРИ ЖЕЛАНИИ можно будет воспользоваться системой «прессинга в реальном времени» — вероятно, нечто вроде «быстрых шахмат» с ограниченным временем на ход. Все эти и другие, еще секретные, ухищрения позволят сделать популярный многопользовательский режим еще более популярным, чтобы не сказать — массовым. Разработчики вскользь упоминают о «расширении палитры multiplayer-игрищ».

Нужны еще детали? Вас интересует количество миссий в кампании и точные характеристики армий? Неужели это действительно настолько важно? Единственное, что нужно знать о проекте Г5, — то, что он запланирован к релизу на первый квартал 2006 года и раньше совершенно точно не появится. Законсервируйте

ваше желание и ждите, ждите, ждите. Про новую игру сейчас почти ничего нельзя сказать наверняка, кроме одного: это будет самый дорогой, самый качественный проект за всю историю Г-сериала. И, без сомнения, самый крупная разработка Nival.

Никогда раньше издатели высшей лиги не уделяли походовым стратегиям столько внимания, — Ubisoft относится к своему новому приобретению на удивление серьезно. К бабке не ходи — будут другие игры на основе Г-вселенной, недаром в недрах Ubi создан и работает больше года специальный Г-комитет, в задачи которого входит удержание Г-мира в целостном состоянии и безжалостная борьба с Г-ересью. Игры закончились. Возьмете 2000 золотых или 1500 очков опыта? Думайте, время еще есть.

Олег ХАЖИНСКИЙ

■ ТАМ, ЗА ГОРИЗОНТОМ

Кошмар в 1-м Волоколамском

Компания Nival по-прежнему отрицает факт проведения экспериментов по зомбированию своих сотрудников!

Необъяснимые, загадочные явления отмечают жители Северного административного округа нашей необъятной столицы в районе ст. м. «Октябрьское поле». На протяжении текущего года пенсионер союзного значения Гордничий Х.З. неоднократно обращался в Дирекцию Единого Заказчика с требованием прекратить ночную иллюминацию в районе 1-го Волоколамского проезда.

ПРИБЫВШИЙ НА МЕСТО наряд милиции зарегистрировал пульсирующий столб света, ориентированный одним концом в направлении созвездия Малого Альдебарана, а другим — в дом 10а, стр. 5. Опрос жителей показал, что места эти давно пользуются недоброй славой. По ночам и в сумерки тут всю развезают грузовые машины, покой отдыхающих после трудового дня москвичей нарушают гулкие звуки ударов тяжелым о крепкое,

скрежет, а также, по некоторым источникам, «нечеловеческие прихихикивания».

Подозрительное здание было тайно исследовано силами сводного отряда МЧС и Специальных космических войск МВД РФ, а результаты немедленно засекречены. По имеющимся у «ОД» данным, паранормальные явления в районе могут быть связаны с деятельностью компании Nival, которая ведет разработку сверхсекретных компонентов для систем вооружения но-



Зачарованные Sony PSP. По некоторым слухам, причиной странного поведения ниваловцев может быть появление в компании новой карманной Sony-приставки. Между сотрудниками часто возникают потасовки за право прикоснуться к точному пластику высокотехнологичного чуда.

вого поколения, известных под кодовыми названиями Xbox 2 и PlayStation 3.

Совсем недавно, 22 апреля 2005 года, таинственная история с Nival получила неожиданное продолжение. Около двух часов дня окрестные дворы заполнили сотрудники засекреченной лаборатории. Передвигаясь по одиночке и парами, они медленно и без всякой видимой цели перемещались по хаотическим траекториям, периодически сталкиваясь друг с другом и

деревьями. На лицах всех без исключения участников странного ритуала, по свидетельству шокированных очевидцев, играла блаженная, не от мира сего улыбка. В частности, на улице был замечен руководитель нового продюсерского направления Nival Дмитрий Захаров, сжимающий в руках... ватрушку с творогом и пакет кефира «Домик в деревне». Каким образом Дмитрий смог получить доступ к этим предметам — вопрос к правоохранительным органам.

«Они были похожи на персонажей фильма «Зомби по имени Шон», только никого не кусали», — отметил школьник второго класса 11-й специальной школы Кирилл Толмацкий, пожелавший остаться неизвестным. Двери офиса, обычно наглухо запертые замками с электронным управлением, были открыты настежь. Оперативная бригада Специальных космических войск МВД РФ немедленно взяла объект под охрану, однако нам удалось проникнуть в святая святых комплекса. В комнатах было немногочисленно, темно, за мертвыми мониторами неподвижно сидели люди, как будто потерявшие одновременно смысл и средство существования. Примерно через полчаса явление прекратилось столь же неожиданно, как и началось. Что это было? Результат аварии на производстве? Неудачный эксперимент? Есть ли какая-то связь с фактом недавнего приобретения компании Nival технологическим холдингом Ener1 Group (www.ener1group.com)?

Пресс-служба Nival отрицает факт зомбирования сотрудников, утверждая, что имело место кратковременное отключение электричества в здании. «Ребята просто вышли погулять, подышать све-



Элина Терехина, директор по маркетингу и PR компании Nival, отрицает факт зомбирования сотрудников.

жим весенним воздухом, воспользовавшись минутным перерывом», — заявляет Элина Терехина, директор по маркетингу и PR компании Nival. В результате инцидента среди местных жителей убитых и раненых нет. Медики оказывают жителям пострадавшего района психологическую помощь.

Редакция «ОД» обещает следить за развитием событий вокруг загадочного здания.

Нерест АНТОХИН



■ УДИВИТЕЛЬНОЕ — РЯДОМ

Провидец из Барвихи

В бедной подмосковной деревушке обнаружен очередной НММ5-мессия!

Уже второй за этот год НММ5-мессия обнаружен в селце Барвиха Московской области. Младший сын гастарбайтера из Люксембурга и незаконной политэмигрантки из ОАЭ, мальчик Ваня до 7 лет не двигался и не говорил. Родители, за сущие копейки вкалывающие на стройке делового комплекса Moscow City, потеряли всяческую надежду, используя сына в качестве садового гнома. Каково же было их удивление, когда однажды...

«СЮДА, СЮДА, ПОЖАЛУЙСТА». Шамиля Абзакова, мама Вани, сына почти не видит. В три смены они с мужем ищат на главной стройке страны, тяжким трудом зарабатывая на скудную еду и кров без удобств. Окутанный едким сизым дымом старенький Infinity FX45, чихая и кашляя, с трудом взбирается по разбитому асфальту к дому, где существует молодая российская семья.

На лужайке перед покосившимся трехэтажным коттеджем не протолкнуться от военных грузовиков, мобильных лабораторий, съемочных групп со всего мира, бригады «скорой помощи» и просто зевак. Мальчик ве-

щает уже пятые сутки без остановки, и ученые сходятся на том, что его предсказания в отношении стратегической легенды имеют значительную степень достоверности. Один из ранее обнаруженных НММ5-мессий выражался неясно, менял показания и не смог назвать ни разработчика, ни даже издателя будущей нетленки. «Заря Движется С Востока», — произносил он многозначительным тоном, выпивая очередную рюмку «Столичной».

«Я вижу... — Голос мальчика низводится до шепота. — ...большой красивый город. Это город людей».

Сенсация дня: по мнению вундеркинда Вани, долгожданная — пятая!

— инсталляция Heroes of Might and Magic будет сделана в России! Правда, иностранной компанией. К сожалению, НММ5-мессия не может пока определить точно ни количество рас, ни их названия. Известно только, что среди действующих лиц обязательно будут люди и обитатели Инферно. Визуальный облик новой игры кардинально изменится... и в то же время останется совершенно узнаваемым. Каждый, кто бросит взгляд на картинку — лес, тропинка, камни у развилки, мельница, — обязательно узнает старых добрых «Героев». Между тем игра будет сделана на трехмерном движке с беспрецедентным для походных стратегий вниманием к деталям. По словам провидца из Барвихи, герои вместе со своими отрядами перемещаются по сказочным ландшафтам, оставляя за собой следы: в воздухе витают магические инкунабулы, рельеф под копытами коней видоизменяется в реальном времени. Так, человеческий герой со своей свитой, окруженный светящимися руническими символами и оттого ужасно похожий на персонажа из какого-нибудь Warcraft 3, заставляет черную землю цвести и пахнуть. По оставленному следу опытный игрок непременно узнает, что за армия проходила здесь несколько ходов назад и какова ее приблизительная численность. Невесть ли? Неужели предсказаниям НММ5-мессии стоит верить?

Используя все возможности нового движка, мир пятых «Героев» отчаянно рвется в третье измерение. На тер-

ритории гигантского (о да, мир будет большим!) сказочного заповедника можно встретить исполинские деревья, вершины которых скрываются в полупрозрачной мгле, и бездонные, заполненные кипящей лавой провалы в черной растрескавшейся коре Инферно. Впрочем, если верить мальчику, самое большое потрясение нас ждет в сказочных поселениях. При первом посещении нового города услужливая крылатая камера непременно захочет познакомить гостя с архитектурными шедеврами. «Wow-эффект, wow-эффект...» — шепчет юный медиум. Высокие стены, лабиринты улиц, сотни маленьких домиков простых жителей, излучина реки, предзакатное солнце и огромный замок в центре — таким

Ваня видит город людей. Отнюдь не статическая, пусть и очень красивая картинка, — город растет, изменяется. Любое новое приобретение игрока непременно найдет отражение в городском ландшафте!

Какие еще детали открывает миру НММ5-мессия? Вращение карты? Скорее нет, чем да. Зато приближение и удаление, как это видит Иван Адольфович, работает безупречно. Ловкое колесо мыши позволит, впервые за всю историю серии, столкнуться с собственным героем едва ли не нос к носу. Зачем? Просто так. Потому что не стыдно показаться.

Тактические сражения будут ближе к третьим «Героям», нежели к «четвертым». Впрочем, не ищите на поле



Сядь на пенек, съешь грибок. Несмотря на все технические новшества, игра должна выглядеть однозначно узнаваемой. Свободолюбивую камеру скорее всего ограничат в передвижениях, чтобы не раздражать ортодоксальных поклонников сериала.



В отличие от Daewoo Matiz, города в НММ5 внутри действительно больше, чем снаружи. Причем вы даже не представляете себе, насколько.

боя следов шахматной доски. Изометрия и виртуозная работа с камерой, демонстрирующая тайную любовь разработчиков к японским ролевым играм с их пошаговым комбатом. Каждый участник сражения будет достойно, крупным планом представлен. Камера подробно продемонстрирует приготовления участника битвы к исполнению очередного магического трюка, и затем... энергетические сполохи в половину экрана, 5-балльное (не меньше) землетрясение — тяжкие телесные повреждения у окружающих неминуемы.

Тактическая палитра НММ5 пока в тумане, но следует ожидать сложносочиненные магические сюрпризы: в полном составе отправленный к праотцам отряд силоу волшебного

заклинания неожиданно возвращается к жизни и наносит ответный удар; вражеский герой перед (или уже после?) смертью вызывает из-под земли убедительных размеров демона, который доставляет несколько неприятных минут празднично настроенным победителям, и так далее, и так далее.

Образ оруженосца, которому наш герой дает подержать знамя полка на время спарринга, — это последнее, что нам удалось вытянуть из НММ5-мессии, прежде чем началась передача «Спокойной ночи, малыши». Да, перед нами всего лишь мальчиш, пусть и обладающий невероятным, фантастическим даром — предсказывать будущее.

Кирилл ХАЖИДЗЕ
(специально для «ОД»)

■ СРОЧНО В НОМЕР

Внимание: розыск!

ИЗ СТОЛИЧНОГО ЗООПАРКА исчезла партия карликовых гномов, дар Дрезденского зоологического сада чумазым московским детям. Вместе с животными пропали три пожарных топора и мешок махорки из запасов сторожа Евдокимова.

Специалисты зоопарка пребывают в растрепанных чувствах: они долго готовились к приему этих замечательных редких созданий, так неотразимо похожих на ожиревших бородатых карапузов из младшей группы детского сада. Для содержания гномов (Gnomus Bra-

vurius) на территории зоопарка был введен специальный вольер, воссоздающий природные условия их обитания. Просторные зеленые поляны, подернутые тиной пруды, светлые и чистые ручьи, случайные заброшенные штольни, глубокие пропасти и шаткие деревянные мостки через них — все в ярких и сочных палитрах, пропитанное солнцем и теплыми ветрами из вентиляционной



шахты пролегающей под зоопарком линии метрополитена.

Представители городских властей просят горожан не поддаваться панике: несмотря на факт исчезновения топоров, это скорее условный рефлекс, нежели сознательная тяга к насилию. Крохотные бородатые гомункусы едва способны поднять тяжелое оружие над головой и, согласно наблюдениям сотрудников зоопарка, еще никогда не причиняли физических увечий людям или животным. Если вы замети-

С П Р А В К А

«Храбрые гномы: Крадущиеся тени»

ЖАНР **Аркада**
РАЗРАБОТЧИК **Gameover Games**
САЙТ РАЗРАБОТЧИКА
www.gameover-games.ru
ИЗДАТЕЛЬ **Не объявлен**
ДАТА РЕЛИЗА **2005 г.**

те на улице карликового старичка с выпученными глазками, в смешной робе и трусах в красную полоску, пожалуйста, позвоните нам по телефону (095) 232-2261. Мы надеемся на вашу помощь!

Мария ЕВСЕЕВА



СПРАВКА

«Дорога смерти»

САЙТ ИГРЫ

www.psychocraft.ru/666

ЖАНР Шутер-автоаркада

РАЗРАБОТЧИК Psycho Craft Studio

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА

www.psychocraft.ru

ИЗДАТЕЛЬ «Новый диск»

САЙТ ИЗДАТЕЛЯ www.nd.ru

ДАТА РЕЛИЗА Весна-лето 2005 г.

ки материалов животного происхождения, практически не гнется и легко моется. Бампер оснащен системой кровостоков. Задний бампер сделан из мягкого пластика и оборудован парковочными датчиками.

Базовая модель внедорожника поставляется с двумя подстаканниками и шестиствольной авиационной автоматической пушкой ГШ-6-30 (9А-621) калибра 30 мм. В комплект также входит миноукладчик ГМЗ-

■ МЕНЬШЕ, ЧЕМ ЖИЗНЬ

КОЛЛЕКТОР ЖДЕТ

Молодые дарования покоряют сердца автомобилистов

Клуб юных техников завода имени В.П. Чкалова города-героя Новосибирска — один из старейших в нашей стране. Мы уже дважды знакомили вас с чертежами действующих моделей, разработанных в этом клубе. В нынешнем выпуске мы публикуем обозрение совершенно новой модели-копии военного внедорожника в масштабе 1:415 с дистанционным управлением. У кульмана — наш технический обозреватель Эггей Тянь-Шански.

МОДЕЛЬ АВТОМОБИЛЯ с компрессионным двигателем «Писк», которую мы предлагаем вниманию читателей, построил Володя Борода — юный техник из Новосибирска. Участвуя со своей машиной на областных соревнованиях, он занял первое место в классе автомобилей-копий с ДВС с рабочим объемом 0,003 куб. мм. Его модель развила скорость 230 км/ч, раздавила и искалечила около пяти сотен случайных прохожих и нанесла ощутимый ущерб системе пограничной охраны дружественного государства Монголия.

Володина модель-копия состоит из двух основных частей: ходовой и



Когда водитель говорит о научно-популярной игре «Дум», он не шутит. Натурально, DOOM.

универсальной ракетной минно-огнестрельной турельной установки в кузове. При изготовлении модели Володя использовал сталь разных марок, дюралюминий Д-16Т, жель

и склад боеприпасов близлежащего бронетанкового дивизиона.

Шипы на бампере изготовлены из стали 1Х18Н9Т, она идеально подходит для дробления и трамбов-

3, самонаводящиеся ракеты класса «земля-земля» малого радиуса действия и одно запасное колесо.

(Окончание на стр. 666)

■ СЕНСАЦИЯ

Новое поражение федеральных сил на ЧЯ-235

Паразиту неймется. Но мы крепчаем

Битва за планету ЧЯ-235 идет шестой год. Несмотря на многочисленные попытки Комитета солдатских матерей заставить правительство прекратить бессмысленную войну, солдаты Федеральных сил все еще пытаются защитить уцелевшие плантации драгоценного донора-мотыля от набегов Паразита.

ЗА ВРЕМЯ КАМПАНИИ Паразит эволюционировал в новые формы, теперь он преимущественно использует человекообразные ар-



Правильно отложенная мина приводит публику в состояние экстатического восторга. Добавки! Еще!!

хетипы, варьируя их молекулярную структуру от близкой к гомосапиенской до киборгообразной с металлическим скелетом или зомбиоподобной с ядовитой зеленой кровью. Демонстрация кадров кинохроники с зомби-экземплярами уже одобрена правительством Германии.

В ставке Федеральных сил подтверждают существование единственной тактической линии, которую Паразит гнет с достойным уважением упорством вот уже пять



Модель в масштабе 1:973,5 не способна критически модифицировать ландшафт при всем неимоверном желании. Разве что обладая водородным двигателем...

лет. Кадровые штабисты называют ее просто: «налетай-колбаса», тогда как участники боев описывают происходящее в терминах, почерпнутых из учебников по классической компьютерной игре четвертого доледникового периода DOOM. Военные ученые и специалисты опасаются, что противник все-таки открыл технологию бесконечного и быстрого воспроизводства пушечного мяса.

Сегодня Паразит предпринял новую массированную атаку,

и операций такого масштаба на ЧЯ-235 не помнят даже ветераны. Ставка в срочном порядке эвакуировала 99,98% личного состава Федеральных сил на орбиту. На территории, занятой противником, остались лишь несколько моторизованных курьеров, не успевших к точкам эксфильтрации из-за стремительного демарша паразитических легионов.

Алексей ГРИФОНОВ,
Иннокентий ФАСОЛИН

■ ЗДОРОВЬЕ

Беги, кролик, беги!

Судьба человека

Впервые за последние двести пятьдесят лет в списке претендентов на Нобелевскую премию оказалась группа алхимиков.

ЧЕТЫРЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ — два гражданина Монако, египетский жрец храма Амхотепа IV и нубийский ша-

ман — претендуют на самую почетную научную награду за исследования анатомии человеческой судьбы.

Оказывается, жизнь каждого homo sapiens является последовательностью определенных вех: их назвали «чекпойнтами». Если что-то мешает человеку достигнуть чекпойнта, его жизненный путь подходит к концу. Антиученые пока не выяснили, кто выстраивает судьбоносный маршрут для каждого гражданина планеты и как это происходит. Известно одно: каждый чекпойнт обладает собственным таймером, а опоздание карается смертью.

О дальнейших фатумополагающих исследованиях читайте в грядущих номерах «Общего дела».

Моден СИЛИВЕРСТОВ
(специально для «ОД», Швеция)



Разведка боем подтвердила: очищенного бензина для заправки представленной бронетехники нет и не будет. Крепись, юный моделист!

■ ИХ НРАВЫ

СПРАВКА

«Восхождение на Трон»

САЙТ ИГРЫ

www.dvshome.com/RGames.php

ЖАНР Походовая стратегия/РПГ

РАЗРАБОТЧИК DVS

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.dvshome.com

ИЗДАТЕЛЬ «1С»

САЙТ ИЗДАТЕЛЯ <http://games.1c.ru>

ДАТА РЕЛИЗА Конец 2005 г.

ВАЛЬКИРИЯ ЛЕГКОГО ПОВЕДЕНИЯ

Герои освобожденной любви в волшебной стране: сказки кончились?

37-й традиционный праздник пива, героического труда и свободной любви «Восхождение на Трон» вот-вот начнется в королевстве Эдем. Представители сексуальных меньшинств (каких именно, нашему корреспонденту понять пока не удалось. За что он понес заслуженное наказание. — Прим. ред.) встретятся на улицах сказочной страны в аутентичном масштабном тактическом сражении: по сведению организаторов, в шоу примут участие до 22 различных отрядов по 16 человек в каждом. Не кисло?

ОТНЮДЬ! Местные жители оказались немало шокированы внешним видом участников бир-ворк-лав-парада, в основном воительниц, которые оказались одеты столь вызывающим образом, что лучше бы им вовсе быть голыми. Особенно завораживающий вид открывался, как это обычно бы-

центральной части разнужданного натюрморта.

На вопрос вашего специального корреспондента, удобно ли сражаться в таком виде, не беспокоят ли девушек насекомые во время дальних путешествий, одна из дам, попросившая не раскрывать ее имени в «ОД», заявила, что сражаться



Места потенциальных стычек предусмотрительно обозначены празднично иллюминированным кругом. Обратите внимание на линию горизонта и количество деталей в кадре. В DVS точно уверены, что делают походовую стратегию?

вает в шутерах от третьего лица, сзади. Редкому игроку удавалось справиться с управлением — большинство сталкивали своих персонажей с деревьями и стенами, излишне сконцентрировавшись на

неудобно очень, колчан от стрел и поножи натирают филейные части тела, от комаров нет никакого спасу, а по ночам спать холодно так, что половина девушек постоянно про-



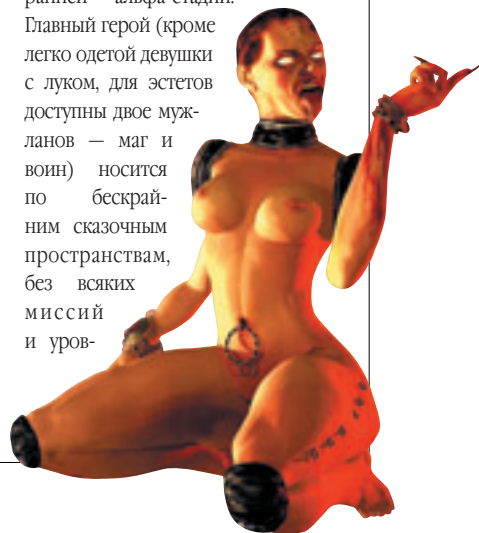
На фоне общего снижения интереса к походовым стратегиям разработчикам и издателям приходится искать новые пути привлечения молодой аудитории.

«Но что делать? Походовые стратегии, если это, конечно, не богатенькая калифорнийская НММ5, сегодня не в фаворе, и, чтобы привлечь внимание игроков, мы просто вынуждены так одеваться...» — со вздохом закончила воительница, поправляя сбившуюся полоску кожаных стрингов с шипастыми металлическими заклепками. «Эх, найти бы того гада, что придумал эти костюмчики, и заставить его так на работу ходить! — присоединился к импровизированной эксклюзивной беседе гигантский бритый пузан, все одеяние которого состояло из двух полосок хорошо выделанной ослиной кожи, украшенных клыками неизвестного Академии наук РФ звероящера. — Ни сесть, ни встать, бегаешь, как клоун, по лесу, о колючки весь зад ободрал. Болит!». Толстяк неожиданно захныкал и плюхнулся на мать сыру землю, размазывая по щекам слезы. «Вы уж пропечатайте об энтом в газете. За что ж нам такое мучение!». После чего к мужчине подошли еще десять точно таких же бритых жирдяев (их клонируют?) и, взяв того под лок-

ти, увели в лес. «Пора, пора... Скоро ты станешь одним из нас», — слышался голос.

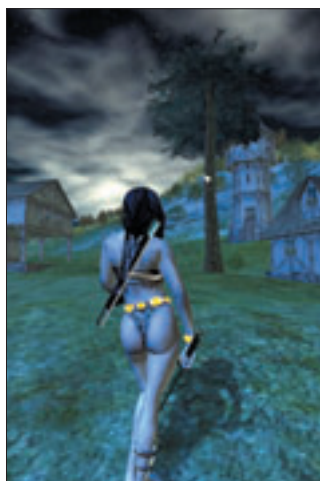
Тем временем праздник продолжался полным ходом! Происходящее в «Восхождении на Трон» с большой натяжкой можно было назвать походовой стратегией. Трехмерный графический движок не то чтобы сделает честь небезызвестной немецкой поделке по имени «Готика», но вполне способен дотянуться до ее шнурков — и это, заметим, на весьма ранней альфа-стадии.

Главный герой (кроме легко одетой девушки с луком, для эстетов доступны двое мужланов — маг и воин) носится по бескрайним сказочным пространствам, без всяких миссий и уров-



ней, исследуя мир Эдема в произвольном порядке. Столкнувшись с проблемой, которая предусматривается оранжевого цвета ареной (прямо как в заграничном Fable, товарищи!), он инициирует походное сражение ровно в тех же интерьерах, где только что упражнялся в джоггинге. Вместе с героем в гексагональном побоище принимает участие его армия — весьма немаленьких, заметим, размеров. В результате на экране порой образуется угрожающей концентрации куча-мала, в которой магические заклинания четырех школ, десятки валькирий легкого поведения и атлетично сложенные мужички увлеченно мутузят неприятеля под любопытным приглядом парящей в небесах 3D-камеры.

Интересно? А то! Но об этом пока рано. Зато — свежо: так откровенно походную стратегию и трехмерье от третьего лица за пределами Страны вручную восходящего солнца еще никто толком не объединял. Дебютный проект организаторов «Восхождения на Трон», украинской команды DVS, уже привлек внимание общественности, и не только благодаря эпатажному костюмированному балагану. Надеемся, что



Игрок управляет героем и его армией при помощи вида сзади.

генеральный спонсор фестиваля в России, уважаемая компания «1С», поможет провести его на достойном уровне.

Олег ХАЖИНСКИЙ,
ваш специальный корреспондент



■ НЕПРОСТАЯ ИСТОРИЯ

Глубокая синяя глотка

Удивительные приключения деревянных кораблей

Легкое авитаминозное смятение научного мира и временное закрытие дверей исторического факультета МГУ им. Ломоносова — вот последствия удивительного открытия канадской параспорсменки Анаиды Шлонг. Проводя отпуск в Кюрасао (Голландские Антилы), отважная женщина, трижды покорявшая на своих двоих Северный полюс в связке с пуделем Грэсси, обнаружила замечательно сохранившийся испанский галеон во время одного из увеселительных погружений с аквалангом.

СПЕЦИАЛИСТЫ Центра океанографии г. Майами пока воздерживаются от каких-либо комментариев. Однако уже известно, что внешне ничем не отличающийся от своих собратьев корабль построен исключительно из российской древесины, о чем свидетельствуют первые молекулярные исследования материала. Действительно, это карликовый тунгусский можжевельник, широко распространенный в восточной части Сибири, обладающий повышенным содержанием полигонов и шейдеров. Но как в субтропиках оказался исконно черноземный расходматериал?!

Оказывается. Еще сорок лет назад ст. преподаватель филфака КГУ (Казанский государственный) Антон Степанович Молев пытался защитить кандидатскую диссертацию по теме «Мифы и сказания

малых народов Сибири». В частности, в селе Нижняя Хиреевка в излучине реки Лены ему поведали любопытную сказку, которая передается женщинами поселка из поколения в поколение вот уже четвертое столетие. В повествовании говорится о странных пришельцах в цветастых головных платках и рубашках, однажды оказавшихся на главной и единственной улице деревни. Чужаки были вооружены «кривыми кухонными ножами», у некоторых на плече сидели «крашенные вороны с обвисшим клювом». Поначалу их приняли за скоморохов, но ссыльный врач сказал, что иностранцы говорят на «шпанском». В дневнике лекаря (найден архивистами в местном краеведческом уголке) остались отрывочные записи из подслушанных бесед иноземцев. Они говорили об «уникальных кораблях под

СПРАВКА

«Корсары-3»

САЙТ ИГРЫ www.akella.com/k3

ЖАНР Пиратомимитатор

РАЗРАБОТЧИК «Акелла»

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.akella.com

ИЗДАТЕЛЬ «Акелла»

САЙТ ИЗДАТЕЛЯ www.akella.com

ГОТОВНОСТЬ 75%

ДАТА РЕЛИЗА 2-3 кв. 2005 г.

вопросом, если успеют...», «...больше никаких семейных драм...», «...экономическом базисе построения островной республики...». После нескольких недель активного сбора можжевельника (!), меди, бронзы и чугуна, гости ушли из села так же тихо, как и появились.

В качестве косвенного доказательства своей истории А.С. Молев описал странную внешность жителей Н. Хиреевки: кожа многих сельчан отливала здоровым оливковым тоном, почти все мужчины



Бессменный дизайнер игры «Корсары» Артем Романко ненавязчиво предлагает всем присутствующим пойти в сад.

носили бороды-эспаньолки и подкрашивали водку чаем, а местную православную святую звали Чикита Шпанская.

Стоит ли говорить, что возмущенный псевдонаучным святотатством Ученый совет КГУ немедленно исключил ст. преподавателя из университетских рядов за, цитируем, «волонтеристские инсинуации в отношении межконфессиональных гетеросношений наших беспартийных трудовых прадедов с представителями потенциального противника»? В настоящее время редакция «Общего дела» прикладывает все усилия, чтобы разыскать Антона Степановича и взять у него интервью. Следите за дальнейшими публикациями.

Масса СКАР,
ваш научный обозреватель

■ ТЕНЬ ПОБЕДЫ

ВОЛЧЬИ ДАРДАНЕЛЛЫ

Скандал в российском Пентагоне

Всем известно, что компания «Акелла» выиграла международный тендер на создание боевого симулятора для Высшей школы ВМФ России еще четыре года назад. Сегодня контракт между Министерством обороны РФ и частной московской компанией «Акелла» был расторгнут. Официальный представитель Минобороны, начальник Службы кадровой и воспитательной работы адмирал флота Панков П.Л. комментировать событие отказался. Однако из неофициальных источников «Общему делу» стали известны некоторые любопытные подробности.



Торжество! У пиратов наконец-то отвоены острова! Любителям полугаев и аркебузы остается лишь околачиваться в пределах крепостных стен и любоваться на собственный флот в уютной гавани.

СОГЛАСНО ЭТОЙ ИНФОРМАЦИИ, специалисты «Акеллы» трудились над многопользовательским тактическим симулятором морского боя и поведенческой тактической базой данных на основе всех известных морских сражений, начиная с битвы при Саломине (480

г. до н.э.) и заканчивая кровавой резней между шестью кораблями «Морских тигров» (представляющих на водах «Тигров освобождения Тамил-Илама») и дюжиной сторожевых катеров ВМС Шри-Ланки, состоявшейся в 2001 году. Что же не сложилось?



Согласно последним сводкам Гидрометцентра РФ, в районе Карибского бассейна ожидается невероятно морское море и все более безоблачное небо. Красивое то есть. Очень.

Разрыв контракта последовал сразу после планового промежуточного осмотра проделанной работы. В ходе моделирования схватки нескольких

тяжести субмарины смещался, приводя к продольному крену. Еще более непростительные промахи были допущены программистами при про-



Впервые в южных широтах появятся корабли-катамараны с двойным корпусом и парным парусным вооружением.

субмарин с авианосной группой военные специалисты с возмущением выявили ряд критических недостатков в продукте «Акеллы». В частности, атомные подлодки наотрез отказывались идти против ветра даже в погруженном состоянии; при отстреле одной или нескольких торпед центр

ектировании надводных кораблей. Каждый из них имел две предельные нормы комплектации экипажа: предписанную уставом ВМФ РФ и с учетом количества рабов (!) в трюме. Когда шокированные услышанным адмиралы попытались узнать, откуда в трюмах боевых крейсеров и эсминцев объявились рабы, им было дано внятное объяснение: это перевозимые для продажи матросы взятых на abordаж кораблей противника. Представители «Акеллы» попытались исправить ситуацию, высказав убеждение в том, что рабов обязательно надо кормить, а вместо них можно перевозить и резервные комплекты команды (общей численностью более 1000 человек)... но было слишком поздно.

■ СВЕТСКАЯ СТРАДА

Воздаяние

Дети капитана Шарпа в беде

Как сообщает специальный корреспондент «Общего дела» Рой Царапий, семья известного предпринимателя Шарпа вновь оказалась в центре крупного скандала. Налоговые органы предъявили обвинение в уклонении от уплаты налогов и использовании офшорных структур Блейзу и Беатрис Шарп, наследникам многомиллиардного состояния Николаса Шарпа.

КАК ИЗВЕСТНО, владелец нескольких судоходных компаний, в прошлом губернатор одной из колоний в Карибском бассейне, почетный член Национального географического общества,

натуралист и заводчик доисторической птицы дронг, Николас Шарп исчез при невыясненных обстоятельствах в районе острова Тортуга незадолго до того, как активы его компании неожиданно



«Огненные шары», «фонари Святого Джека», «Огни монаха», «Свечные огни», «Огни эльфов» и «Огни Святого Эльма» часто появляются на верхушках мачт и реях парусных кораблей. Но это — не они.



На сухом пайке: художник Ренат Незаметдинов готовится к экспедиции в далекое сибирское село Н. Хиреевка.

оказались в руках пайщиков американской корпорации Walt Disney (Dow Jones DIS).

Ныне обширная империя Шарпа вновь находится во владении семьи, но полоса невезения, кажется, так и не закончилась. «В сложившейся ситуации мы видим хорошую возможность для проведения фундаментальной работы над ошибками, — сообщил «Общему делу» Блейз Шарп, президент компании «Йохохо Ромботлинг Лимитед». — В молодости Николас совершил немало промахов и приобрел немало врагов, поэтому мы готовы рассматривать любые претензии и иски, связанные с его профессиональной деятельностью...»

(Окончание на стр. 667)

Александр ВЕРШИНIN

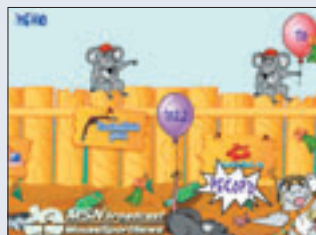
■ СРОЧНО В НОМЕР

Крысее, выше, сильнее!

НА ГОРОДСКОЙ ПОМОЙКЕ номер тринадцать стартовали международные олимпийские игры для грызунов малого и среднего эшелона. Десятки атлетов стекаются к спортивной арене, сотни и сотни зрителей запасаются тухлыми яйцами и лепестками роз. Это настоящий праздник физической культуры!

Сегодня соревнуются метатели зубочисток. Несложная трехступен-

чатая техника — разбег, замах, бросок, — но сколь велико напряжение, как неистовствуют трибуны! Многие участники состязания слишком увлечены, они совершают попытку за попыткой, варьируя угол и силу броска; их оттаскивают с площадки силой и запирают в небольших пластиковых контейнерах, пока физкультурно-боевой запал не выгорит полностью.



Не обошлось и без курьезов. Среди пострадавших в ходе соревнований числятся две вороны, пробитые на лету особо высоко взлетевшими зубочистками, и случайно забредшая на импровизированный стадион старуш-

СПРАВКА

«Скажени пацюки»

ЖАНР Крыс-энтертейнмент

РАЗРАБОТЧИК Absolutist

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.absolutist.ru

ИЗДАТЕЛЬ Freeware

ДАТА РЕЛИЗА Весна 2005 г.

ка, схватившая аритмию от вида нескольких тысяч культурно отдыхающих грызунов.

Макар СЕМАК

(специально для «ОД»)

■ ЛИТЕРАТУРНЫЙ САЛОН

СПРАВКА

«Морской охотник»

САЙТ ИГРЫ www.pt-boats.net

ЖАНР Симулятор москитного флота

РАЗРАБОТЧИК «Акелла»

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.akella.com

ИЗДАТЕЛЬ «1С»

САЙТ ИЗДАТЕЛЯ <http://games.1c.ru>

ДАТА РЕЛИЗА 1 кв. 2006 г.

В этом номере «Общее дело» заканчивает публикацию эпохального маринистского романа штабс-капитана высшего ранга в отставке Гюнтера Деера «Маленький, плохой, злой» (Берлин:

Молодая гвардия, 1934. – 498 с.). Перед вами пятая и, к глубокому сожалению, последняя часть выдающегося произведения. Роман публикуется с разрешения Комитета безутешных вдов

им. Г. Деера «Каким он был, таким он и остался». С первыми четырьмя частями литературного памятника вы вряд ли теперь сможете где-нибудь ознакомиться. Сами виноваты.



Гюнтер ДЕЕР

МАЛЕНЬКИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ

Новаторский роман, часть пятая, заключительная

...АКЕЛЛО, конечно, волк, но, сука, морской. Он плавал под парусами, брал на бордаж, прощался со старушкой-мамой, искал бесчисленные клады, которые потом куда-то девались. Словом, вел яркий, насыщенный, но предельно эгоистичный образ жизни. Теперь же, когда дело идет к нашей неминуемой виктории над осью коммунистического зла, клыкастый скоропалительно берет под козырек перед ненавистным серпастым-молоткастым, в надежде дать достойный отпор тем, кому якобы предписано от меча и погибнуть. Общий план примерно таков: по буранам пенных волн в окружении сонма брызг победителем стихии рассекает наш герой. Что? какой стихии?

Стихия

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ. Оно бурлит, поднимает седьмой, восьмой и девятый, он же самый многокилометровый, вал, если угодно, можете называть это доведенной до логического конца идеей риаптаймового терраморфинга. И быстроходные катера точно так же не способны к равномерному поступательному движению, как человеческое тело не может представлять из себя бильярдный шар. Хотя оно тоже из всех сил старается.

В реальности катеру приходится бороться за узлы между молотом воды и наковальней воздуха. (Или наоборот?) Качка кидает небольшую посудину по всем XYZ-осям пока еще нашего трехмерного пространства, причем честно рассчитывает всякое столкновение с любой волной. За

кормой поднимаются не менее честные, а потому огромные и жуткие, расползающиеся во все стороны барашки. Выглядят они очень внушительно и... несколько странно. Это довольно трудно передать моими безыскусными морскими словами, в поисках подсказок хочется перечитать томик еще не вышедшего «Соляриса», вода кажется не то слишком вязкой, не то слишком твердой.

У одного дружественного военморпроекта, с которым «Морской охотник» будут непременно сравнивать, у Silent Hunter III, проблема связи физической модели воды с ее визуальным отображением была отпущена в отдел гордиевых узлов, где связь эта была попросту разрублена. В итоге качка считалась отдельно, а визуальный ряд, то есть это



Катер

самое волнение, был подан самым киногеничным, почти рифеншталевским образом. Это, правда, приводило к кое-каким забавным графическим артефактам, но Великому Подводному Морровинду (хайль!) они легко прощались. А «Морской охотник» этот угол не срезает, ведь сама тема обязывает рассчитывать гидродинамику катера и поведение волн максимально честно, иначе труба, только гидродинамическая.

А посему можно почувствовать настоящий драйв движения сломя голову сквозь брызги шампанского нашего катера... Что? какого катера?

ЗНАЕТЕ, есть такая военная доктрина: вместо того чтобы строить дорогостоящий стратегический бомбардировщик-титаник, за те же дойчмарки можно купить десяток тысяч засыпанных тротиловым эквивалентом кукурузников, изрядная часть которых гарантировано прорвется сквозь любую систему ПВО (см. главу о Матиасе фон Русте в четвертой части романа. — Прим. ред.) и учинит на заданной площади предписанные безобразия.

Укус москита сам по себе не страшен, но в качестве разносчиков нехо-

роших болезней эти двукрылые могут быть смертельно опасны. То же касается и mosquito флота: некоторые катера могли разогнаться до 55 узлов (а это без малого сотня км/ч), поэтому их ходкость была даже шустрее, чем у торпед. И хотя они были в несколько раз меньше любого эсминца, молни-

едный катер Г-5, то на нем непременно окажется нужный трофейный ДШК калибра двенадцать и семь миллиметров, возможно, даже двустольный (в зависимости от модификации катера), который не только выглядит так, как положено, но и выплевывает положенное количество пуль в час, к



носная атака группы этих отчаянных смельчаков могла изрядно потрепать любое боевое соединение противника, ведь башенные орудия вражеских линкоров не столь эффективны при стрельбе по воробьям, даже если это Безжалостные Воробьи-Потрошители. Поэтому ошестившийся пушками, пулеметами и торпедными аппаратами крошечный катер совершает молниеносный блицкриг, выпускает в сторону противника торпеды (тут не до точных расчетов с блокнотом и карандашом!) и на полном ходу поворачивает назад. Этих морских акелл кормят исключительно мышцастые ноги, единственный шанс уцелеть дарит скорость, и остается только уповать на везение: вражеский гостинец может пролететь мимо, а может и точнехонько угодить в нестриженный затылок, и тогда поникнет боец, уронив буйну голову на горячий Эрликон... Что? какой Эрликон?

Браунинг

ПРОЕКТ «МОРСКОЙ ОХОТНИК» являет собой тщательно собранный виртуальный музей военмортематик. На катера здесь ставят не какие-то абстрактные пулеметики и пушечки, а исключительно подтвержденно-одобренную специалистами-селекционерными технику. И если наша тушка помещена в трофейный тор-

тому же еще и украшен достоверной анимацией перезарядки с извивающейся пулеметной лентой в главной эпизодической роли.

Как и во всяком музее, простым посетителям надлежит ходить и удивляться, тем более что далеко не каждый из них сможет отличить упомянутый выше катер Г-5 от трофейной подводной лодки «Адмирал Кузнецов», и они добросовестно ходят и удивляются.

Однако сам катер являет собой нечто большее, нежели просто сумму обводов, стволов и усаженных за них сверхчеловеков. У проекта «Морской охотник» в изображаемой технике есть некая осязаемость, холод стали деревянных катеров ощущается даже через стеклянную стенку ЖК-монитора. Хочется лично поддержать за поручни, погладить обшивку, поцеловать стволы...

Но виртуальность ограждает от ветра в лицо и брызг на клавиатуре. Что? какая клавиатура?

Клавиатура

БОЛЬШИНСТВО трофейных симуляторов столь далеко ушли по дороге элитарности, что ни мы, игроки этого рынка вооружений, ни его добровольные и по долгу службы критики в погонах не хотят с ними связываться. Так, в многомиллионном порту трех

морей, городе-герое Берлине зарегистрировано лишь четыре человека, способных выполнить все процедуры для запуска ракеты класса «земля-земля» «ФАУ-1», хотя рейхспецалисты отмечают, что официальная статистика может не отражать всей полноты картины и на самом деле их число может быть на порядок меньшим.

Но «Морской охотник» берет на себя смелость отказаться от сурового фейс-контроля: желаете управлять «стрелочками»? Бога ради! Не штурдуете на досуге историю нашего славного ВМФ? Тогда представьте, что перед вами морской Interstate '77, только созданный на кончике передовых технологий. Никаких предполетных чек-листов, никаких дебрей авионики: вселяетесь в пулеметчика и устраиваете фейерверк правой кнопкой — мыши не бегут с корабля! Можно не напрягаться перезарядкой торпедного аппарата — такие операции проворачиваются только на базе, но никак не в скачущем пути. И никаких долгих блужданий пиктограммы по глади ми-



рового океана в надежде наткнуться на какой-нибудь плохо лежащий транспорт. Ведь при дальности действия в сотню-полторы военно-морских миль никакие многомесячные патрулирования невозможны: мы быстро окунаемся в миссию, со свистом, криком и воем ее проскакиваем, шарахаемся от фонтанчиков, поднимаемых пулеметными очередями, разом выпускаем обе полуметровые (диаметр, разумеется) торпеды, удираем от весьма агрессивного настроенного (да и не такого уж и медленного) эсминца и выныриваем в реальном мире. Команда только успела проголодаться.

Зерно

ОТНОСИТЕЛЬНАЯ ЛОКАЛЬНОСТЬ происходящего избавляет от необходимости объять необъятное, позволяя уделить больше внимания... всему. Когда не надо моделировать технику всего мира, можно добиться идеальной достоверности имеющегося водоплавающего, неболетающего и волнопрыгающего парка. Добиться убедительности береговой линии, которая уже является весьма фотогеничной как в плане природы, так и в части артефициальных наростов на ней: береговые батареи наши лучшие друзья, особенно если попадают не в нас.

Ведь попасть куда-либо из пушки — довольно непростая задача даже в том случае, если она стоит на твердой земле и целится в неподвижную мишень. Но если орудие установлено на шатком катере такой-то матери, который даже при минимальном волнении не желает вести себя спокойно, если морской охотник и морская жертва бешено маневрируют, то засадить хотя бы один снаряд в тельняш-

ку противника — уже значительное достижение. То же самое касается и приветливого ухаживания за вражескими самолетами из счетверенных орудий: чтобы хотя бы изредка попадать в цель, надо поддерживать очень теплые сношения с фортуной, ведь послаблений типа волшебной стабилизации огнедышащих стволов не предусмотрено. Отсюда характерная расквашивающаяся походка.

Но главный вопрос остается без ответа: что ждет нас завтра?

(Перевод с баварского
Ашота АХВЕРДЯНА)

СПРАВКА

«Ночной Дозор Racing»

САЙТ ИГРЫ **Нет**

ЖАНР **Аркадный киноаксесуар**

РАЗРАБОТЧИК **Psycho Craft Studio**

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА **www.psychocraft.ru**

ИЗДАТЕЛЬ **«Новый диск»**

САЙТ ИЗДАТЕЛЯ **www.nd.ru**

ДАТА РЕЛИЗА **Сентябрь 2005 г.**



МОЛОДЕЖНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

ЦАМИБО — БЫТЬ!

Любимое место для мультурного отдыха

Московское правительство приняло взвешенное, мудрое решение о строительстве Центра автомобильной культуры и байкерского отдыха (ЦАМИБО) на Воробьевых горах. С этой целью власти собираются выкупить часть земли (в частности, давно бездействующие фонтаны и пустующие аллеи) у Московского государственного университета и реорганизовать печально известную Смотровую площадку.

НА ОСВОБОДИВШЕМСЯ МЕСТЕ будет построен современный многоэтажный комплекс с бутиками автозапчастей, пятью VIP-кинотеатрами, картинг-клубом, первым в Москве автомобильным подиумом, где жители столицы и ее пригородов смогут соревноваться в мастерстве ручейного тюнинга машин отечественного производства, а также уникальный стрип-клуб для автомобилей, в котором умелые механики будут раздвигать свои творения до самого шасси за считанные минуты.

Еще не состоявшийся тендер на возведение автомобильной святыни уже выиграл известный грузинский художественный искусник, владелец многих галерей и чугуниевых-бетонных культурных объектов на территории столицы. Он

же возведет перед зданием испанскую литую скульптуру пилота «Формулы-1» Михаэля Шумахера в клетчатом гоночном шарфе и со

спортивным рулем в высоко поднятой руке. Гигантскую фигуру, чья высота на десять метров посрамит шпиль главного здания МГУ, водрузат на пьедестал из спрессованных «Бугатти», находившихся прежде в пользовании маэстро.

Как относятся к инициативе властей завсегдатаи Смотровой? Нам удалось коротко переговорить с жокаками неформального движения «М&М» («Мажоры и Монтеры») гг. Гессером и Завулоном. Наши собеседники организовали

неформальный автомобильный клуб много лет назад, теперь его члены, условно разбитые на две группировки, ежедневно соревнуются за право называться лучшим водителем города. Их легко узнать на дороге: одни ездят только на форсированных «Волгах», «УАЗах» и «ЗИЛах» ярко-желтого цвета, другие предпочитают BMW седьмого ряда, джипы Mercedes и Audi TT. В каждой уличной гонке обязательно наступает момент так называемого «сумрака», когда спортсмены на заданное время закрывают глаза и перестают видеть обычные машины в потоке. Надо ли уточнять количество ветеранов в клубных рядах? Мизер.

Гг. Завулон и Гессер в целом благосклонны к затее дорогого московского правительства, но хотели бы добавить несколько «на-сущных инноваций». Во-первых, легализация стрит-рейсинга. Они предлагают огораживать замкнутые трассы на территории города — в районе Цветного бульвара, в Теплом стане, на Новом Арбате, ВДНХ и, конечно, Воробьевых горах — на манер знаменитой гоночной трассы в Монако. Пойманные в кольцо автолюбители обязаны оставаться в его пределах, обеспечивая в качестве статистов условный трафик. Обочины улиц предлагается обивать смягчающими ударами материалами (велюром? замшей?), дабы не калечить дорогие затюненные болиды...

Согласятся ли московские власти на смелый эксперимент? Об этом мы узнаем уже осенью с.г., к моменту сдачи в эксплуатацию амбициознейшего ЦАМИБО им. Кости Эрнста.

Семен ВОЛЬФРАМОВ

(специально для «ОД»)



В пределах федеральной столицы иномарки, даже самые порядочные, совершенно отбиваются от рук. И это экологичный выхлоп?!

■ БЕЗОТХОДНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

НЕ ГОЛЛИВУД — МОСКВА!

Семь лет на «первом». А как жить после?

Российская кинопромышленность переживает страшный бум, это непреложный факт. Молодые кинематографисты Егорий Михалков-Оринбасаров, Тимурий Бекмамбетов, Филиппий Янковский и пр., возглавляемые промоушн-специалистами «Первого ордена Святого мученика Трифона телеканала им. К.Л. Эрнста», раскалывают один за другим крепкие орешки рекордных кассовых сборов. Вы думаете, успех обеспечивает массивная рекламная кампания?

ЭТО НЕ ТАК. Руководство «Первого ордена» разработало гениальную стратегию максимизации доходов от каждого кинопроекта. Высокопрофессиональный менеджмент среднего звена пускает в дело каждый доступный ресурс, ничто не выбрасывается и не пропадает! Рисованные режиссерские раскадровки ложатся в основу популярных комиксов в журнале «Веселые картинки», по черновым экземплярам сценария летучими литературно-не-

гритянскими бригадами строчатся акунинские бестселлеры, сценарии тут же скупаются на корню именитыми антрепризами, чтобы затем превратиться в самые модные театральные постановки. С моделей костюмов сначала снимается копия для массового производства на фабриках дружественной Китайской Народной Республики, а сами они затем уходят с аукционов в гардеробы российской элиты. А вот и самое любопытное: неиспользованные



Доктор едет: хорошие парни берут свое весом, веселой боевой раскраской и старым добрым нитроускорением. Или что у них там, у волшебных?

в финальном варианте фильма кадры становятся неотъемлемой частью лицензионных компьютерных игр.

Оборот отечественного рынка ПК- и консольных игр за последние годы возрос во много раз и наконец-то всерьез заинтересовал крупных инвесторов вроде «Первого телестригущего». Воротились теле- и кинобизнеса поставили перед младшими братьями следующую непростую задачу: создать автоматизированную систему разработки жанровых

компьютерных игр по кинолицензиям с обязательным условием использования не вошедших в ленту кадров. Продюсерско-программистские студии в Москве, Санкт-Петербурге и Кенигсберге Дальнем уже вовсю трудятся над проектированием робота, на вход которого подается череда разрозненных кинокадров, фотографии Коши Гуценко и актеров, название, желаемая жанровая тематика и, возможно, первый драфт киносценария, а на выходе появляется готовая КИ. Обязательное условие конкурса — полная независимость владельца программы-робота от программистского и художественного штафа, а также возможность создания готового продукта за один (максимум — два) день. Негласный девиз тендера: «Русскую компьютерную игру по кинолицензии «Первого» сможет создать любая домохозяйка, даже если она прозябает в особняке на Рублевском».

Что и говорить, нелегкая задача! Но разве Богоносная Мать Россия не родина лучших программистов, включая индусов и китайцев?! Первые соискатели уже заявили о себе: это премного уважаемые «Акелла», «Нивал», «1С», а вот теперь и «Новый диск», — вся отечественная девелопмент-элита! Гордимся вами, коллеги!!

Савелий ГЕТРД,
ваш восхищенный корреспондент



Здание Московского государственного, как известно, храм снобизма, символ зла и, время от времени, штаб-квартира антинародных злодеев. Вокруг тоже неспокойно.

■ МЕЖДУНАРОДНАЯ ПАНОРАМА



ДЖАГА-ДЖАГА

Не ходите, дети, в Африку гулять!

Алмазный Берег в огне: Черный Диктатор сверг законно (ну, почти) избранное (не без помощи Вашингтона) правительство, силой захватил власть и теперь ведет переговоры с Западной Кореей о покупке чемоданчика с оружием массового поражения. Белые фермеры воют от тоски и точат мачете, на приисках хозяйничают мародеры, остатки верных правительству войск ушли в лес партизанить, а ЦРУ (fuck yeah!) по своим каналам поставляет оружие всем понемногу, чтобы окончательно дестабилизировать ситуацию и ввести войска под предлогом борьбы с мировым рахитизмом. С репортажем из невероятного африканского гадюшника — наш парень Федор Залейбаба!

Правила игры

«АФРИКАНСКИЕ АЛЛЯНСЫ» (АА) — операция-трансформер, меняется в зависимости от того, какого главного героя вы полюбите. Если раньше мы управляли группой наемников, которыми было, вообще говоря, все равно, какие миссии выполнять, то теперь у нас есть сверхзадача, идея фикс, высшая цель — ради которой все.

Впрочем, даже эту цель «АА» решает поменять в процессе сюжеторазвития.

К примеру, бывший спецназовец из США выполняет ответственное задание родного правительства по дестабилизации обстановки в регионе. Он и его кожаные чулки воплощают спущенные сверху цзэ, получая солидные премии и зарабатывая

на продаже захваченного оружия на Интернет-аукционах. На взгляд брата-американца, «АА» ближе всего к классическому «Альянсу».

Другой герой, злостный мародер, имеет только одну цель — заработать как можно больше денежных знаков зеленого цвета. Он отчитывается только перед собой, сам выбирает следующее дело и ни копейки не получает за выполнение заданий — он и его наемники существуют только за счет нажитого несправедным путем.

Изящная девушка в очках с роговой оправой, руководитель местного «Красного Креста», расследует гибель своего отца, главы миссии ООН на Алмазном Берегу. Деньги на оплату услуг проводников и хитроумные технические приспособления ей присылают из далекого дома, захваченное в миссиях оружие сдается практически по цене лома, а стиль прохождения игры из «убей их всех, господь узнает своих» превращается в «прокрадись и поговори по душам».

Четвертый и последний персонаж в героической палитре «АА» — попу-

СПРАВКА

African Alliances
(рабочее название)

САЙТ ИГРЫ **Нет**

ЖАНР **Тактика/РПГ**

РАЗРАБОТЧИК **MiST land South**

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА **www.mistland.com**

ИЗДАТЕЛЬ **Не объявлен**

ДАТА РЕЛИЗА **Сентябрь 2005 г.**

Двадцать две гигантские карты, сорок с лишним миссий; отдельные сюжеты сложным образом переплетаются в одну большую историю. Наши герои встречаются друг с другом в самых разнообразных ситуациях. Одна и та же миссия, в зависимости от выбранного героя, воспринимается игроком по-своему. Наймит ЦРУ защищает небольшой алмазный заводик, мародер этот заводик в это же время грабит, девица появляется в разгар сражения между ними по своим, заметим, делам, а наш Дроздов вообще не в курсе — этого задания в его меню, вполне вероятно, может и не оказаться.



Одновременно на поле боя могут присутствовать до 16 наших мордоворотов, однако управлять можно только четверками. Подобную систему мы с вами видели, например, в Ghost Recon. Очень практично.

Осмотр внешнего вида

ТАКТИЧЕСКИЙ БУКЕТ «АА» одинаково не похож на выдержанный коньяк Jagged Alliance и забористый, настоящий на Combat Mission первач «Альфа: Антитеррор». Если словосочетание «X-COM: Apocalypse» вам уже ни о чем не говорит, попробуйте найти в словаре «Soldiers of Anarchy» (Silver Style). Реальное время, группа



Пусть неловко и предсказуемо, но местные здания услышали голос Силы и научились рушиться по частям. После «В тылу врага» недвижимость из огнеупорного неуничтожимого победителя стремительно потеряла в цене.

из четырех весьма самостоятельных персонажей, способных постоять за себя. Задайте режим стрельбы «длинными очередями» или «снайперский выстрел», выберите поведение от «стрелять по всему, что движется» до «прекратить огонь» и рекомендуйте бойцу способ перемещения: ползти, красться, бежать. Это и, понятно, возможность выбора оружия — все органы управления на сегодня.

Теперь отпустите чингачуков на волю. Через пару секунд четверка попадет под перекрестный огонь. Практически мгновенно гибнут два человека — пули живописно отбрасывают их безвольные rag doll-тела на землю. Один падает с обрыва, а другой... невероятно, поднимается! Не иначе, бронжилет. Оставшиеся в живых мгновенно падают в густую траву и ползут в сторону ближайших укрытий. Уроки «Альфы» не прошли даром: бой ведется в нереалистичных, но чрезвычайно комфортных условиях прямой видимости. Специальные символы услужливо подскажут местонахождение противника («слышим шум», «видели только что»). Управляемые AI наемники самостоятельно научились пролезать в оконные проемы, забираться на стены и крыши, осторожно выглядывать из-за стены и вести перестрелку из-за укрытий по всем правилам тактического искусства. Соперник тоже набрался ума. Вместо того чтобы бежать к цели по кратчайшему пути, враг начнет хитрить, маневрировать, обходить с тыла и чуть ли не брать в клещи.

рующее напряжение момента. Но, в отличие от «Альфы», где развязка наступала со стремительной, обескураживающей внезапностью и быстротой, «АА» чуть-чуть нянчится с нами: намекает, что позиция героев тактически небезупречна, и любезно дает немного (совсем немного) времени, чтобы вывести их из-под обстрела.

Четыре человека в команде — это не предел, всего на карте может быть до 16 наших. Часто ли нам понадобится такая орда? Пожалуй, нет. Дело в том, что это очень... дорого. Ведь герой должен платить каждому наемнику за участие в миссии, а денег в обрез, поэтому приходится заниматься тщательным бизнес-планированием каждой вылазки.

«Движок — от «Альфы»?» — с тоской спрашивали меня встречающиеся в Шереметьево-2 коллеги. Да. Говорят, модернизированный. По сравнению с «Альфой» картинка стала сочнее и ярче, трава гуще, а здания и пальмы наконец-то научились ру-

шиться-ломаться — как сразу, так и по частям. Африканская диета пошла игре на пользу: просторные уровни (за редким исключением) выглядят не стыдно, полны деталей и готовы предоставить массу тактических возможностей.

Дел у разработчиков не впрок: нужно найти укорот на своенравную камеру, которая так и норовит зацепиться за горные кряжи, запретить обитателям «АА» перемещаться по отвесным кручам, научиться рисовать интерфейсы и придумать что-нибудь с пиротехническими эффектами и реками крови. Без сомнения, знойную African Alliances ждет куда более счастливая судьба, чем суровую и немногословную «Альфу». Хочется верить, что на этот раз MiST land сможет закончить игру раньше, чем она появится в продаже.

С солнечным африканским приветом,

Федор ЗАЛЕЙБАБА

■ СЛУХИ

Больше «Альянсов» хороших и разных?

Сенсационную новость сообщил художественный руководитель студии MiST land South Виталий Шутков в минувший понедельник, 2 мая 2005 года, агентству Game-Информбюро. Игра, которую мы с вами знали под именем Jagged Alliance 3D, на самом деле называется... African Alliances. Она не имеет прямого отношения к JA-миру и не будет издаваться Strategy First!

«НАСТОЯЩИЙ JAGGED ALLIANCE 3D, как мы сами недавно выяснили, появится на два месяца позже «ненастоящего» и будет исключительно походовым», — доверительно сообщил вашему корреспонденту Виталий Шутков. Оба «Альянса» делает одна и та же студия — MiST land South. Причиной неожиданного поворота событий аналитики рынка называют понижение курса евро, высокие закупочные цены на сахарный тростник и нежелание нового руководства канадского издателя экспериментировать с драгоценной интеллектуальной собственностью.

Дело в том, что игра, ранее известная как Jagged Alliance 3D, стараниями зеленорадских девелоперов поместила Ивана Хорошо-Хорошо и других JA-героев в суровые условия реального времени, разрешила игрокам выбирать сторону знойного африканского конфликта и обрела хитроумный нелинейный сюжет с мультивариантным финалом. Настоящий JA3D, по мнению обновленного менеджмента Strategy First, должен вернуться к самым корням, если не глубже, — кнопка «конец хода» и 12 линейных миссий — это именно то, что жаждут поклонники жанра. Так это или нет, покажет ближайшее будущее: мы с вами



Тактическая карта уровня будет доступна вместе с привычным радаром. С высоты птичьего п. игрок сможет оценить расстановку сил и принять, возможно, последние решения в жизни своих героев.

получим две совершенно разные игры на одном и том же движке и сможем устроить беспрецедентное побоище между двумя JA3D — бывшим и действующим.

Кстати, за всеми этими перестановками не стоит забывать о Jagged Alliance 3 — НАСТОЯЩЕМ продолжении многострадального сериала SirTech, над которым уже работает... правильно, студия MiST land South.

Антон ЩЕРБАКОВ

■ КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА

ВАМПИР МИЛИЦИИ

Оборотни в погонах расследуют обстоятельства исчезновения мха в сумраке

Невероятная популярность «Ночного дозора» сыграла дурную шутку с неокрепшими умами школьников и студентов. В городе зарегистрированы десятки молодежных группировок, члены которых воспринимают происходящее на экране и в книге слишком серьезно. Они называют себя «Иными», носят темные очки и не расстаются с фонариками, которые, по их глубочайшему убеждению, помогают обнаружить себе подобных в толпе обычных людей. Безобидная игра или опасный экстремизм? Спецкор «Общего дела» Тири Яки провел несколько дней в одной компании с ударной ячей-кой группировки под названием «Ночной дозор».



Главный архитектор «Ночного дозора» Павел Епишин делает игру, в которую смогут рубиться кухарки. Получится ли?

«ПАПА, А ВСЕ МЕНТЫ — Темные?» — спрашивает шестилетний ребенок молодого мужчину, одетого, как некто Антон Городецкий. «Нет сынок, не все. Есть и Светлые, но их мало», — отвечает отец, выкладывая из многочисленных поясных сумок лазерные диски, шоколадки, яблоки и пр. мелочь. Сотрудники милиции недолюбливают гипер-активных фэнов «Ночного дозора», и это чувство взаимно. Мужчину зовут Василий, в «Ночном дозоре» он чародей пятого уровня второй ступени. Все эти предметы на самом деле — «магические амулеты», которыми Василий снабжает своих соратников по невидимой борьбе. Чародей (или, по-западному, энчантер) пользуется заслуженным уважением среди своих товарищей, потому что умеет превращать обыкновенные предметы в «заряженные».

Дверь подвала распахивается, и в проеме появляется девушка в высоких гриндерах и с пирсингом везде, где только есть живое место. Ни говоря ни слова, Василий бросает ей яблоко со стола. Девушка ловит его ртом и проглатывает в мгновение ока. Волшебный фрукт содержит запас магической энергии, которого хватит на неделю мирной жизни. Впрочем, без драк у «Дозора» не обходится ни один вечер.

Ударный костяк группы — так называемые «перевертыши»: именно они первыми бросаются на противника, лишая его возможности маневра. Яростные драчуны, перевертыши уверены, что во время битвы преобразуются, превращаясь в зверей — волков, тигров или медведей. Ребята послабее выбирают себе роли магов — эти держатся от потасовки подальше и «творят заклинания», нанося противнику (как они думают) наибольший урон. При мне тщедушный юноша в очках с треснувшим стеклом хвастался, как вчера «задрейнил ману, кастанул «танцую-

СПРАВКА

«Ночной Дозор»

САЙТ ИГРЫ

www.nival.com/nightwatch_ru

ЖАНР Походовая стратегия

РАЗРАБОТЧИК Nival

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.nival.com

ИЗДАТЕЛЬ «Новый диск»

САЙТ ИЗДАТЕЛЯ www.nd.ru

ДАТА РЕЛИЗА Вторая половина 2005 г.



Сотрудник милиции — вампир Темных? Почему бы и нет.

щую молнию» по «шестеркам», а главного шарахнул «телекинезом», да так, что тот пробил своим телом кирпичную стену, как в «Матрице». Стоит ли говорить, что построенный на движке Silent Storm «Ночной дозор» перенял все достоинства своего папы, в том числе тотально разрушаемый рельеф?

Что нового?

СРЕДИ заметных невооруженным глазом изменений — более четкие текстуры на крупных планах, диалоги с возможностью выбирать собственную реакцию («Сказать правду», «Солгать») и появление «сумрака». Иной уровень реальности, в котором время бежит медленнее, а магические чары действуют сильнее, едва ли похож на описанный у г-на Лукьяненко, — на фиолетовом мхе разработчики решили сэкономить. Как, впрочем, и кинопродюсеры «Ночного дозора». В остальном это самый настоящий, лицензированный сумрак. Дизайнеры «Нивала» сделали все возможное, чтобы угнаться за галопирующей фантазией автора и создать на основе отрывочных сведе-

ний из книжки стройную игровую систему — ведь в КИ не может быть гипербол или двусмысленностей, игроки не оценят. Г-на сочинителя доводили до белого каления вопросами следующего содержания: «А можно убить Иного из пистолета?». Да, можно. «И что, он тогда умрет?». Наверное, умрет. «А в сумраке пистолетом можно пользоваться?». Ммм... Самым сложным оказалось решить вопрос с массовым истреблением Темных — ведь в рассказе даже одна смерть вызвала долгие и нудные бюрократические разбирательства. В итоге разработчики получили от г-на Лукьяненко индульгенцию, дарующую право истребить по сюжетной необходимости до 30 Темных. Вероятно, в пятой части игры (если таковая случится) баланс придется вернуть на место.

Интернет для девочек

ИЗДАТЕЛЬ поставил перед «Нивалом» непростую, если не сказать невозможную, задачу: превратить хардкорную походовую стратегию в игру для «широкой массовой аудитории». Любая кухарка должна поставить «Дозор» — и сразу, без лишних проволочек на-



Магические битвы — сердце «Ночного дозора». Семьдесят с лишним заклинаний должны разнообразить будничную борьбу со злом.

рывать заклинания и атаковать. От сложного экрана с годовым запасом оружия и боеприпасов также пришлось отказаться. Волшебные



Войдя в состояние, характеризующееся ими как «сумрак», пациенты обменивались «заклинаниями», после чего наносили друг другу тяжелые побои. В результате драки частично разрушено здание.

чать рубиться. В итоге интерфейс управления был упрощен до физического предела: наши герои умеют передвигаться, тво-

фонари, яблоки и шоколадки герои носят с собой в поясных сумках. Действие в «Ночном дозоре» начинается с первой секунды и

не прекращается до последней, — учиться тактическим тонкостям приходится на ходу.

И если Silent Storm был помещен на механических средствах уничтожения, то «Ночной дозор» относится к огнестрельному оружию с прохладцей. В мире Иных существуют другие, куда более эффективные (хотя бы внешне) способы избавления от. Девелоперы ввели в игру свыше семидесяти заклинаний, причем развитие персонажей организовано таким образом, что «открыть их все» (заклинания) за одну игру никак не получится, — придется проходить «Дозор» по меньшей мере дважды. К счастью, это не займет много времени, ведь в игре всего дюжина миссий.

Если не считать сюжета и диалогов, которые для верных поклонников «Дозора» и г-на сочинителя представляют немалую ценность (игра должна выйти одновременно со второй частью киношедевра), проект держится на магических сражениях и развитии персонажей. Павел Епишин,

главный инженер магической и ролевой подсистем «Ночного дозора», своим детищем доволен. К примеру, недавно управляемые AI вампиры самостоятельно, без подсказки со стороны, изобрели новый способ борьбы со Светлыми. Выкачивая из «наших» последние остатки магической энергии (есть такое заклинание), они выкидывают бойцов из сумрака (и такое тоже есть) и грызут до самой смерти, — лишённые маны, сотрудники «Ночного дозора» уже не в состоянии вернуться и накостылять им по первое число. Порывшись в древних фолиантах диздоков, ниваловцы обнаружили бесполезное, как им раньше казалось, заклинание «передать энергию». Противоядие было найдено: получив заряд энергии от товарища, маги возвращались в сумрак, без труда находили зловредных кровопийц и устраивали сцену финальной битвы а-ля «Матрица». Еще и еще раз.

Тири ЯКИ,
ваш специальный корреспондент

■ РЕГИОНЫ

СПРАВКА

МОСКВА-ВОРОНЕЖ. ДОГНАТЬ НЕВОЗМОЖНО!

«Не-очередная-штампованная-RPG» — гордо значится на сайте «Магии крови», и это правда

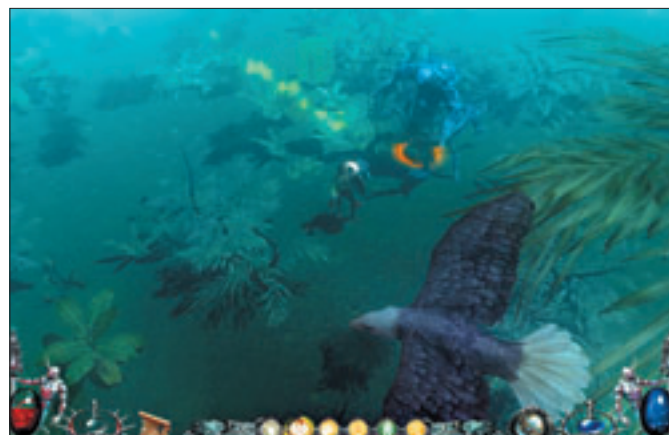
Необычайных высот мастерства достигли разработчики из воронежской команды Sky Fallen. Всего за четыре года при поддержке «1С» им удалось смастерить Diablo-киллер, качество изготовления которого приводит в изумление не только отечественных наблюдателей, но и пресыщенных зрелищами паблишеров на Диком Западе. Дебютный проект Sky Fallen «Магия крови» увидит свет в этом году. Равнение на!

СЕГОДНЯ, когда Diablo, а также все его «киллеры» покоятся с миром, умерев собственной смертью в глубокой старости, в окружении любящих родственников и лечащих врачей, «Магия крови» появится как раз вовремя.

«Необычное» здесь начинается с вешалки. В качестве главного героя игрок может выбрать «жену булочника», «монаха», «цыганку» или «школяра», до судорог похожего на гарипотера. Вооружены герои столь же необычно: женабулочника орудует двуручной сковородой, которую впоследствии можно будет нехило «заэнчантить» рунами (до четырех штук!) и мощно «закрафтить», покрыв, к примеру, самоварным золотом. Гарипотер собирается отбиваться от злыдней чем-то вроде зонтика.

Если Diablo-подобные игры (все как одна!) были помешаны на раз-

витии характеристик персонажа, причем внутренний рост героя над собой (внешне) был едва заметен, то в «Магии крови» все совершенно наоборот. Характеристики меньше, но все изменения персонажа видны невооруженным глазом. Если помните, в буржуазном Fable внешность героя преобразалась в зависимости от положения в системе координат «хороший-плохой». Так вот, по сравнению с «Магией крови» Fable отдыхает в постсоветских Гаграх, потому что здесь 12 школ магии и в общей сложности около сотни волшебных заклинаний, изучение КАЖДОГО из которых НЕПРЕМЕННО отразится на внешнем виде героя. Это значит, что обычные монахи, домохозяйка и студент через пару часов игры превратятся в исчадия ночного кошмара, и опытный противник (да, в «Магии



Ну что, неужели плохо? Чуть больше жестокости, крови и магических эффектов на весь экран — и Dungeon Siege 2 никто не купит!



Местные города создаются заново при каждом запуске новой игры, они полны лавок, магазинов и NPC, горящих желанием послать вас на кудыкину гору с каким-нибудь невыполнимым заданием.

крови» запланирован мощный многопользовательский режим) с первого взгляда на каракатицу с черепом вместо головы поймет, в каком стиле сейчас будет «работать» его противник и какие заклинания имеет смысл вытащить из волшебной книги на панель быстрого доступа.

Интересно, что продвижение героев по лабиринтам магических школ обязательно делает их сильнее, быстрее или здоровее. На каждый плюс у авторов найдется минус, и поэтому игроку приходится проводить вечера над древними трактатами, пытаясь подобрать оптимальный баланс.

Графический движок, заслуженная гордость разработчиков, за последний год приобрел очень хорошую форму и, пожалуй, превосходит по качеству убитые адаптацией под Xbox западные аналоги. Картинка превосходна: атмосферные эффекты и тень от каждой коряги с вполне достойным частотой кадров, титанических размеров города, подземелья, подводные и воздушные уровни,

пятитажные здания (легко!), боссы уровня в половину экрана и — внимание! — генератор карт, который тасует колоду городов и сказочных ландшафтов при каждом нажатии кнопки «новая игра».

Немудрено, что этот же 3D-мотор будет использован «1С» в игре «Не время для драконов». Игра в целом, если не трогать самое главное — МОЧИЛОВО, имеет удивительно целостный и собранный вид. Каждый экран, от «подождите, идет загрузка» до интерфейса какого-нибудь очередного бутика магических шмоток или волшебной книги, выполнен с качеством и вниманием к деталям, достойным западного AAA-продукта, и это не преувеличение. Кажется, разработчикам просто нечем заняться у себя в Воронеже. Каждое утро они начинают с медитации: «Ммм... что бы еще улучшить? А давайте сделаем эти элементы окна «пауза» немного раскачивающимися? Отличная идея! За работу!»

Между тем поместить участников процесса в блистательное 3D, дать

в руки высокомодифицированную сковороду и оснастить заклинаниями двенадцати магических школ — еще не значит создать игру, обладающую дьявольской привлекатель-

ностью Diablo. Пока что попытки главного героя отбиться от наседающих 3D-монстров выглядят несколько механичными и повторяющимися — вероятно, потому, что герой был

по-манчкински перекачан в демонстрационных целях и валит противника ударом магического мизинца левой ноги. Чтобы проверить «Магию крови» в деле, мы непременно нагря-

нем в «IC» ближе к премьере вместе с опытными дьяболистами-практиками и ветеранами Dungeon Siege.

Олег ХАЖИНСКИЙ

■ ЗДОРОВЬЕ НАЦИИ

Йогурт-убийца

Бездумное потребление молочных продуктов вызывает необратимые мутации в организме человека

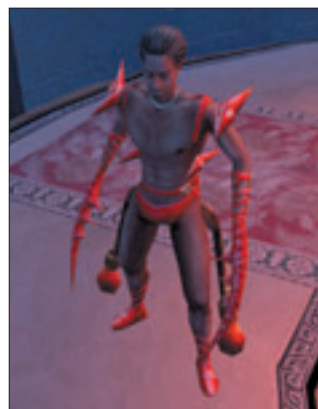
Недавнее ужесточение правил потребления молочной продукции на улице и полный запрет ее рекламы по телевидению вызвал бурю эмоций со стороны простых граждан. Волна протестов и стихийных митингов прокатилась по всей стране. «Мы имеем право принимать свои йогурты и творожки там, где это удобно!» — заявляют представители рабочей-крестьянской интеллигенции, учащиеся и профессора университетов. Конечно, это так. Однако задумываемся ли мы, какой вред приносит нашему здоровью бездумное распитие молока и продуктов на его основе?

ЕЩЕ ДВА ГОДА НАЗАД пенсионерка из Серпухова Варвара Степановна Додобоец не жаловалась на здоровье: дважды в неделю посещала классы по аквааэробике и стретчингу в World Class Serpukhov, занималась изучением салсы в городском клубе ветеранов труда «Молотобоец» и раз в год вместе со школьными товарищами совершала переход через Альпы на лыжах в честь великого русского полководца Семена Робертовича Крузенштерна.

Сегодня г-жа Додобоец не может самостоятельно передвигаться, а состояние ее здоровья внушает серьезные опасения дипломированным медикам. Причиной разительных перемен, по мнению лечащих врачей, стало употребление густовитаминизированной сокомолочной смеси «Активец-Комплит», реклама которой до недавнего запрета не покидала центральные каналы ТВ. «Бутылочка после тренировки, пару бутылочек перед телевизором, во время просмотра любимого телесериала «Богатые тоже платят», — рассказывает Варвара Степановна. — Так постепенно и втянулась».

Изменения в организме г-жи Додобоец начались незаметно. На голове появились маленькие бугорки, из которых

позже проклюнулись костяные рога с небольшими светящимися шариками в оправе. Практически сразу после этого все тело покрыли лоснящиеся щупальца, вместо живота образовалась морда зубастой твари, изо рта которой омерзительно пахло. «Не помогли ни Smint Active Cool, ни хваленый Stimorol с серебристыми гранулами свежести, ни даже средство для прочистки затылков «Жидкий сантехник», — жалуется потомственная пенсионерка. — Я говорю ей, волчара ты эдакая, жрешь за



Руководитель отдела маркетинга и рекламы Никита Цимес: «В нашем бизнесе принято работать на износ, и твои деловые, профессиональные качества порой важнее количества говорящих клешней у тебя под рубашкой».

двоих и кавалеров моих распужала совсем, так хоть пасть свою на замке держи, а она ни в какую — шамк, шамк». Характерно, что даже в таком состоянии мадам Додобоец продолжала ежедневно распивать молочные продукты со своими знакомыми, не обращая внимания на угрожающие симптомы. «Мы и подумать не могли, что это так вредно, ведь по телевизору нам говорили совсем другое», — разводят клешнями старики.

Сегодня Варвара Степановна, как и тысячи других граждан, проходит

стационарное лечение в Центре изучения необратимых мутаций им. Лабрадора Кони. Вместе с ней в палате уже второй месяц врачует руководитель отдела маркетинга и рекламы крупной IT-компании Никита Цимес. По недомолву родителей Никита с детства баловался кефирчиком, а с возрастом перешел на более серьезные напитки вроде творожка с экстрактом растения Гинко Билбоа «Дядя Жора» и обогащенного водородом йогурта «Панцеркляйн с ростками гороха» немецкого концерна «Ахтунг». В результате регулярного употребления молочных продуктов кожа Никиты обрела темно-коричневый цвет, в глазах исчезла радужная оболочка и зрачки, а из лопаток стали расти крылья. «Коллеги по работе и партнеры обращали внимание на мой странный вид, — с воодушевлением рассказывает г-н Цимес, — но они и сами выглядели не лучше. После тяжелого рабочего дня все мы употребляем: кто глазированный сырок, кто чудо-молочко — это помогает снять стресс. В нашем бизнесе принято работать на износ, и твои деловые, профессиональные качества порой важнее количества говорящих клешней у тебя под рубашкой».

Независимые исследователи утверждают, что драматическое изменение внешности — отражение гораздо более тонких и сложных процессов в информационно-энергетической структуре человека, вызывающих появление у любителей кисломолочного паранормальных или даже магических способностей.

Впрочем, официальная медицина решительно опровергает эти домыслы. Поэтому, взяв в руки баночку с очередным йогуртом, подумайте, действительно ли вы готовы перечеркнуть свою жизнь ради дозы сомнительной свежести бифидобактерий?

Илья СИРОТА,
дежурный корреспондент
медсанчасти «ОД»



Серия агитшотов «Онтология мутации. Осторожно: бездумное употребление молочных продуктов вызывает необратимые мутации в организме!». Худ. Иванов-Квасов.

■ КРУПНЫМ ПЛАНОМ

НА ТРИ БУКВЫ

Разобравшись с RTS, минская студия Arise берется за RPG!

«Не время для драконов» («НВДД») — проект нового поколения, делается строго по науке. Бойкие разработчики из Arise, недавно заявившие о себе освежающим прочтением «Блицкрига» («Койоты: Закон пустыни»), дорогая книжная лицензия (низкий поклон столпам русской словесности Сергею ибн Лукьяненко и Нику Перумову-заде), чрезвычайно убедительный 3D-мотор от воронежцев из SkyFallen (см. картинку из «Магии крови» в этом номере «ОД») и, впервые на нашей сцене, продюсерская компания из Светлогорска KranX Productions (www.kranx.com), нанятая «1С», чтобы держать все это безобразие под контролем.

И нашим, и вашим

НЕОБХОДИМЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ для создания МРБ (малого русского блокбастера) налицо. Что-то будет? «Общее дело» берет интервью у разработчиков на следующий день после публикации первого официального пресс-релиза. Enjoy! На вопросы корреспондентов «ОД» отвечают ведущие дизайнеры Павел Ананьев (ARISE) и Илья Курьлев (KranX Productions). Да, именно так их двое, оба ведущие, и это многое объясняет. Настоящий джип! А что вы хотите: новые времена — новые технологии.

«ОД»: И для Arise, и для KranX «НВДД» — первая традиционная RPG в карьере. Правила игры известны, вы приходите не на пустое место, и все же... Как себя чувствуете? Волнуетесь? Засучив рукава собираетесь экспериментировать или, наоборот, будете действовать очень осторожно, по принципу «не навреди»?

Arise-KranX: Перед нами стоит гораздо более занимательная, чем может показаться на первый взгляд, задача. Игра должна быть в равной степени интересна сразу трем группам людей: казуалам, которых привлечет популярный жанр и красивая графика; поклонникам книги, которые с деревянными пиками и мечами наперевес ждут игризации культа; и любителям action/RPG — у них за плечами Dungeon Siege, Sacred и Diablo.

Эксперимент состоит в том, чтобы создать продукт, который в рав-

ношении к проектам мы решительно отказались. И еще, конечно, от мулов из Dungeon Siege.

В «НВДД» нет места малореалистичным битвам «один против всех». Наш герой довольно умен, чтобы избегать подобных стычек и находить себе союзников. С помощью «паузы» игрок получит возможность продумывать свои тактические действия, если это необходимо, а партия, составленная из предста-



Arise, лично. Первым проектом молодой минской команды стала RTS «Койоты», которую запретили для продажи детям до 13 лет — на всякий случай.

ной степени понравится и первым, и вторым, и третьим. В целом же, мы делаем крепкую, красивую и интересную игру в традициях жанра.

Волнуемся? Пожалуй, нет. У специалистов, занятых в проекте, есть понимание задачи и любовь к жанру. Относительно наших способностей правильно подать продукт тоже сомнений нет.

«ОД»: Вне сомнения, вы изучили опыт разработчиков близких по духу игр и даже называете имена идейных вдохновителей: Diablo, Sacred, Dungeon Siege. Что из опыта предыдущих поколений вы совершенно точно собираетесь взять с собой в игру, а от чего откажетесь?

Arise-KranX: Лучшее, что можно вынести из чужого опыта, это ошибки. Именно от ошибок чужих

владельцев разных магических школ и воинов-стимпанкеров, будет функционировать более слаженно.

Наши партийцы — личности с эмоциями, переживаниями и чувствами. Кроме того, они привлекательно выглядят (по проверенным данным отдела пропаганды и агитации, игрок категорически не сможет не полюбить, например, героиню по имени Лой Ивер).

Что касается заимствований, то мы, безусловно, берем у наших идейных вдохновителей простоту освоения и ориентацию на широкую аудиторию.

Магия высоких технологий

«ОД»: У вас чрезвычайно интересный сеттинг — на стыке магии и

СПРАВКА

«Не время для драконов»

САЙТ ИГРЫ **Нет**

ЖАНР **Action/RPG**

РАЗРАБОТЧИКИ

ARISE и KranX Productions

САЙТ РАЗРАБОТЧИКА **www.kranx.com**

ИЗДАТЕЛЬ «1С»

САЙТ ИЗДАТЕЛЯ **<http://games.1c.ru>**

ДАТА РЕЛИЗА **Не объявлена**

высоких технологий, что позволяет сотворить весьма нескучную игру. Какое влияние он оказывает на дизайнерские решения, на геймплей? В два раза больше свободы или в два раза больше проблем с балансом?

Arise-KranX: С точки зрения геймплея, сеттинг, конечно же, дарит свободу. И широту возможностей. В «НВДД» магия и техника не соперничают, а изящно дополняют друг друга. Игроку не придется выбирать между ними по принципу «или-или», он получит самый широкий спектр возможностей. Главный герой Виктор пришел в Срединный Мир, чтобы впитать все его умения, стать лучшим магом и лучшим воином, чтобы осознать и исполнить свое предназначение. По сюжету игроку обязательно надо будет пройти инициацию четырьмя стихиями, также приветствуется знание тотемной магии и, конечно, технологий гномов.

Любите крошить врагов боевым молотом? Сюда, пожалуйста. Обожают дедушкину берданку? Просим любезно. Мечтаете поливать врагов тоннами свинца из пулемета? Добро пожаловать! Не забудьте также робу и Spell Book.

Конечно, качественно сбалансировать около тысячи предметов, умений и заклинаний не так-то просто, но мы над этим работаем.

«ОД»: Что подразумевается под «детальным воссозданием» мира? Это детальность прорисовки, знакомые по книге декорации или все же глубина Ultima или Divine Divinity?

Arise-KranX: Создавая игру по мотивам книги, нельзя не следовать определенным правилам — поклонники неустанно бдят. География Срединного Мира скрупулезно воссоздана картографами Arise и KranX. За Путь Героя мы рвемся.

Некоторые аспекты устройства вселенной по сей день остаются нераскрытыми. Многие моменты толкуются поклонниками по-разному. Мы детально переносим в игру все, что есть в литературном первоисточнике.

Поэтому и детальность декораций, и глубина вселенной находятся на должном уровне. Другой вопрос, что масштабы Ultima и «НВДД» все-таки несопоставимы.

«ОД»: До десяти персонажей под руководством одновременно: это сразу десять или парами-тройками? И если все сразу, то как управиться с такой бандой?

Arise-KranX: Партия игрока может включать до шести персонажей во главе с Виктором. Остальные участники стычек со стороны игрока — это «локальные» союзники, либо «призванные» (summoned) существа.

Союзники — явление временное. Это те, кого герой просит помочь в какой-нибудь битве или на каком-нибудь этапе его пути. Союзники не выходят с героем за пределы локации. Партия же сопровождает его повсюду.

Кстати, изучая магию, герой научится подчинять своей воле животных. По сути, это тоже союзники...

Облегчить игроку жизнь в условиях многочисленной схватки призвана тактическая пауза. В любой момент вы можете остановить игру и задать определенную последовательность действий для каждого персонажа в отдельности или для всей группы сразу (действует стратегическая «рамка»).

Шлем-манипулятор

«ОД»: Следующий неизбежный вопрос: глубина AI. Насколько он способен к самостоятельным действиям, режимы, поведенческие шаблоны и так далее? Или «AI-умри»?

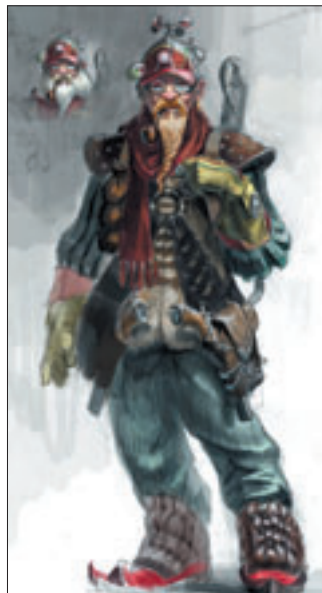
Arise-KranX: Мы планируем ввести в игру «агрессивное», «защитное» и т.п. поведение. Вообще, партийцы полностью подконтрольны игроку. Присутствует автокастинг, при помощи которого подчиненным можно указать, какую магию они будут использовать автоматически. Таким образом, игрок может, скажем, избавить себя от необходимости самолично

врачевать раненых членов партии.

Движок позволяет нам описывать AI скриптами. Это означает, что для каждого отдельного врага мы можем создавать индивидуальную модель поведения, базируясь на массе особенностей, — тут руки у гейм-дизайнеров полностью развязаны. Таким образом, используя скрипты, мы можем получить двух одинаковых персонажей с абсолютно разными моделями поведения. Более того, эти самые модели могут динамически изменяться в зависимости от внешних условий.

Например, у нас есть некий враждебный персонаж, который по умолчанию нападает на главного героя. Однако, если мы прокачаем Виктора до, условно, 10-го уровня, этот же самый персонаж захочет дружить с ним. Но если Виктор, будучи уже раскачаным героем 10-го уровня, будет сильно побит в какой-нибудь драке, враг почувствует слабость и тут же попытается пырнуть мечом в болевое место.

«ОД»: Можно поподробнее о предметах-манипуляторах? Что

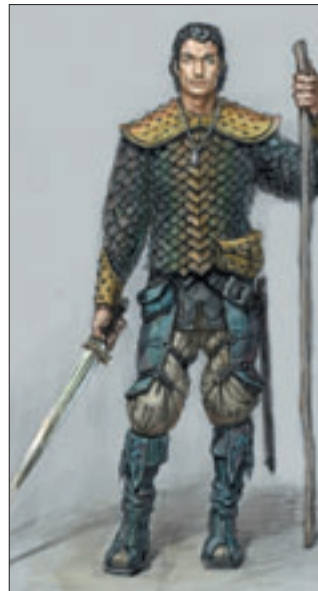


Старик ПэЖэ исполняет в «НВДД» роль стимпанкера. Мы давно подозревали, что с ним не все в порядке.

это? Зачем? Как влетается в геймплей? То же про, гм, тотемные трансформации и т.д.!

Arise-KranX: Объясняем на реальном примере. Выполнив ответственное задание для клана Медведя,

герой получает знак их расположения — Шлем «Ярость Крови» (очень красивая вещица — не уменьшает угол обзора, покрыта мехом, armor class = 9). Это предмет-манипулятор, превращающий в некотором радиусе от себя всех медведей в союзников игрока. Если отходить от игровых терминов, то Шлем — это символ вечной дружбы и взаимопомощи между Виктором и тотемом.



Для поклонников «НВДД» главный герой Виктор больше, чем странно одетый мужчина с посохом в одной руке и мечом в другой. Дядя пришел в Срединный Мир, чтобы осознать и исполнить свое предназначение.

ным кланом Медведя. Все в округе этот шлем знают и понимают его значение. Если друг клана Медведя просит о помощи, могут найтись люди, согласные ему помочь. То есть предметы-манипуляторы позволяют привлекать союзников, тем самым значительно изменяя баланс сил в некоторых локациях.

Тотемные трансформации — это временное перевоплощение персонажа игрока в мощное тотемное животное, наносящее значительные повреждения противникам в схватке.

«ОД»: Много ли осмысленных диалогов, то есть сюжета? Или как в первом Diablo? Как вообще скапливается игроку сюжет?

Arise-KranX: Диалогов много, возможностей узнать об окружающем мире будет предостаточно. С другой стороны, никто не застав-

ляет игрока читать километры текста. В «НВДД» Виктор — пришелец, мир не крутится вокруг него. Между центральными персонажами игры существуют отношения, которые развиваются независимо от нас.

То есть сюжет у нас это не скупые предложения в диалогах, а события вокруг. Вместе с тем внимательный игрок, пройдя игру до конца, будет знать о вселенной не меньше, чем человек, прочитавший книгу.

«ОД»: «Масштабные схватки» — это как? Опишите, пожалуйста. Режим «паузы» говорит о многом — скорее всего, нас ждут сражения с обширным тактическим потенциалом. Какой вы видите боевую систему «НВДД»?

Arise-KranX: Боевая система представляет собой комбинацию экшена, тактики и RPG. То есть игроку придется комбинировать магию, умения и суперудары для достижения надлежащего результата.

В «НВДД» есть персонажи, обладающие уникальными техниками ведения боя. Скажем, Лой Ивер из клана Кошек ловка и быстра в схватке. Неповоротливый Рейтор из клана Медведей будет сокрушать все на своем пути грубой силой.

О разнообразии заклинаний можно говорить долго. Кроме хрестоматийных файерболов была придумана масса оригинальных магических приемов. К примеру, вы можете лишить противника возможности дышать, а затем разрубить его пополам появившимся водяным хлыстом.

К каждому противнику нужен свой подход. Грамотное взаимодействие между правильно подобранными заклинаниями и умениями бойцов — верный путь к победе! При масштабных боях исход поединка будет зависеть исключительно от выбранной стратегии. Именно тут станет очевидна польза тактической паузы, используя которую, игрок сможет взвесить все «за» и «против», а затем раздать нужные команды подчиненным.

«ОД»: Спасибо за подробный рассказ, успехов вам и Виктору!

Интервью вели Олег ВЕРШИНСКИЙ и Александр ХАЖИНИН

■ С КЕМ ВЫ, МАСТЕРА КУЛЬТУРЫ?

ОБЫКНОВЕННОЕ ЧУДО

Electronic Arts планирует игру по мотивам романа Арнольда Винчестерского «Время для драконов»?

Имя Арнольда Винчестерского хорошо известно в России и за рубежом. Популярный публицист, правозащитник, по-томственный маг пятой категории, депутат Государственной Думы РФ и лидер движения «Идущие в жопу», Винчестерский является автором нашумевших книг «Кручу все любое» и «Стань крутым без MTV». Его новый роман «Время для драконов» выйдет в издательстве «Боля и фазум» этим летом. В предельно напряженном расписании деловых встреч Арнольд Евлампиевич нашел пять минут для разговора с литературным обозревателем «Общего дела» Дермидонтом Поцелуйко.

«ОД»: «Время для драконов» — какое потрясающее название! О чем оно, ваше новое выдающееся произведение, Георгий Фандорианович?

Арнольд Винчестерский: В первую очередь — о социальной ответственности бизнеса перед обществом! Многие сейчас недооценивают эту проблему, считая ее надуманной. Между тем ее надо решать. Причем решать в комплексе, учитывая, так сказать, все происходящие процессы. Вы следите за моей мыслью?

«ОД»: Да!

Арнольд Винчестерский: Так вот. Главный герой романа, отличный парень Владимир Владимирович по кличке «Ясно солнышко», всю свою сознательную жизнь сражается со злом: фидошниками, метросексуалами, гопниками, ходоковскими. Он гроза подмосковных электричек и переходов метро, его как огня боятся недобитые гоблины, упыри с капельницами пивных бутылок в вене, поклонники фэнтези и вечно спешащие по делам клерки. Кульминацией романа является момент, когда Владимир Владимирович с кривым ржавым багром ходит по

пл. им. Трех вокзалов от одного музыкального киоска с контрафактной продукцией к другому и с эбической силой бьет своим страшным оружием в зияющие черные провалы бездуховности. И, представляете, на площади постепенно становится тихо. Стихает «Юп-стоп, Зоя», не слышно больше «Черного бумера», в страшных корчах замолкает «Дискотека Авария». Владимир Владимирович не спеша, с достоинством, с чувством делает свою страшную, но такую нужную работу — вытаскивает, с хрустом проворачивает...

«ОД»: Георгий Фандорианович...

Арнольд Винчестерский: Иногда срывается, с первого раза музыка не выключается, и тогда надо, понимаете, с подскоком брать, чтобы...

«ОД»: Георгий Фандорианович!..

Арнольд Винчестерский: Чтобы наверняка. Чтобы заткнулись эти гребаные колонки. Хрясь, хрясь, хрясь.

«ОД»: Георгий Фандорианович, спасибо большое, этот момент ясен. Позвольте узнать, насколько вы вовлечены в таинство создания компьютерной игры по мотивам вашего нового выдающегося романа?



на? Каким вы представляете игровой процесс?

Арнольд Винчестерский: Чё ты мне бл лепишь? Какие тебе бл игры, на хрен? Ты посмотри на себя бл, лысый уже совсем, а все в игрушки играешь. О душе пора подумать бл, о душе! Все хиханьки бл, хаханьки бл, а что внутри у тебя, чмо? Ну-ка, давай сюда бл. Сюда, я сказал бл! Я те

шас покажу бл «игровой процесс»! Фидошник бл недобитый. Иди пивка выпей бл! Сейчас ты у меня бл такое таинство бл увидишь...

«ОД»: Спасибо за интереснейший рассказ! От лица всех читателей рубрики «С кем вы, мастера культуры?» газеты «Общее дело» искреннее желаем вам дальнейших творческих успехов!!



Главный редактор номера: Олег Михайлович Вершинин-опы

Газета зарегистрирована в Федеральном Агентстве по культуре и коммуникациям. Рег. #140098

© Общее дело. Перепечатка, цитирование, копирование, заучивание наизусть и декламование строго запрещены. Правовое обслуживание газеты осуществляет Адвокатское бюро «Румпель, Штихен, Пфуйль, Рубин, Штейн и сыновья»

Дизайн-макет: Денис и Сироты

Арт-директор: Олег ДМИТРИЕВ

Рейтинг: Василий ВАСИЛЬЕВ

Связи с общественностью: Михаил ТОЛСТЫЙ-ТОЛСТЫЙ

Уборка офиса: Игорь ИСУПОВ

Верстка компьютерного центра стратегического клонирования «Общего дела»

С этим знаком публикуются те материалы, о содержании которых редакция не имеет ни малейшего представления и поэтому не может нести ответственности за их адекватное восприятие читателями. Мы вас предупредили.

Цена свободная, как ветер

Отпечатано в ОАО «Чухомская пресса-1»

Финляндия, с. Кувола, проспект Ээро Манторанта, типография

Номер подписан в печать 6.05.2005 г.

Заказ 3534.

Адрес редакции: 115419, Москва, 2-й Рошинский проезд, д. 8. Справки по телефону: 232-22-61, 232-22-63; факс 956-19-38, e-mail: cometogether@exe.ru, электронная версия «ОД» в Internet: http://cometogether.exe.ru

Редакторат: Олег ХАЖИНСКИЙ, Александр ВЕРШИНИН, Ашот АХВЕРДЯН

Дирекция выпуска: Масся ИЗЮМОВ

Руководители направлений: Илья СИРОТА (рождение сверхновой), Федор ЗАЛЕЙБАБА (обратная стороны Луны), Дермидонт ПОЦЕЛУЙКО (общение с духами), Тири ЯКИ (светская хроника)

Илья стрёмовский

ЗАКУЛИСЬЕ

ОБ авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
Спортсмен. Сверхдлинные дистанции. Больше всего любит тот самый спринтерский рывок между девяносто первым и девяносто шестым км. В настоящее время при большом стечении публики и вертолетов сопровождения приближается к девяносто седьмому км. Дыхание глубокое, ровное.



Окончательный диагноз

Каждый .EXE-читатель прекрасно знает, что такое рецензия на игру. Доблестные работники пера и клавиатуры не щадя живота и вышеозначенных орудий труда перелопачивают горы игровых про-дуктов, из которых, согласно статистике, на звание успешных могут претендовать разве что пять про-центов. Завершив авгиев труд, геркулесы строчат нетленки, призванные привлечь ваше драгоценное внимание к наиболее достойным произведениям игропрома и, с другой стороны, оградить вас от знакомства с вещами, которые по тем или иным причинам не получились.

КРИТИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД

Критики появляются везде, где потребитель оказывается перед выбором, на что потратить кровно заработанные и личное время, но не может сделать этот выбор самостоятельно. Помните, к примеру, своих любимых рес-торанных обозревателей. Если меня спросить о преимуществах и недостатках московских ресторанов (а мой опыт в этой области стремится к нулю, и любое заведение со столами и подобием официанта в моем понимании может называться рестораном), я незамедлительно делегирую эту задачу им, профессионалам желудка и вкуса. Или звуковая техника. Сегодня я прекрасно обхожусь двумя колонками, купленными десять лет назад, и различия, о которых вопиют страницы специализированных изданий, находятся ниже физиологических порогов моего слуха... Проще говоря, в некоторых областях я, дилетант обыкновенный, всегда с

радостью готов спросить совета у тех, кто разбирается в этом лучше меня.

С другой стороны... игры — это такой продукт, чьи недостатки и достоинства очевидны сколь-нибудь опытному игроку уже через несколько минут общения с. Правда же (согласитесь, в футболе, политике и КИ разбираются все. То есть вообще ВСЕ)? В такой ситуации игрокритическая профессия кажется, гм, слегка неблагодарной, но когда я ловлю себя на этой мысли, то понимаю, что это проявление мегаполисно-го (в частности, столичного) снобизма. Для многих читателей приобретение очередной игры связано с определенными затратами, если не с финансовыми (в размерах, привычных пользователям западным), то с временными как минимум. И непременной труд рецензентов, который убергает нас от досады по поводу бесцельно установленной игры, заслуживает всяческого уважения. Я и сам пользовался

Дизайн-рецензия
как работа
над чужими
ошибками



вверху Дружественный танк за спинами пехотинцев крадется к скритутой смерти.
в центре Разные степени подавления противника. Полностью подавленных без индикатора не видно.
внизу Тактический вид. Ни черта не разобрать? Сопласен.

рецензиями с тех пор, как они стали доступны в печатной форме (до этого преобладали изустные ревью: «А ты в Х играл? Нет? Да ты что?! Это же такое... такое!..»), и продолжаю делать это до сих пор. Поняв, что даже по долгу службы сыграть во все невозможно, я с благодарностью принимаю журнальные предостережения «сюда не ходи!», чтобы не искать истину там, где ее нет и в помине.

ЦЕХОВОЙ СТРОЙ

Те же игры, которые по мнению прессы заслуживают внимания, его получают. Но человек слаб, и один дизайнер не может охватить всего доступного изобилия. И тут на помощь приходят достоинства кооперации. Группа из десятка дизайнеров, каждый из которых, поиграв в одну игру, сообщает коллегам все необходимые для работы сведения, в совокупности обладает знаниями уже о десяти игропродуктах, достаточными для того, чтобы применять их в любимом деле. Понятно, что полноценной заменой самодельной игры это не является, но зато позволяет вспомнить, где можно подсмотреть решение той или иной дизайнерской проблемы. Для того чтобы информировать братьев по оружию об отстойной игре, в девелоперском цеху существует специальная форма, которая называется «дизайнерское ревью». Свое начало она (форма) ведет из обычного задания, которое дается дизайнеру-соискателю при приеме на работу. Обычно кандидаты просят проанализировать ту или иную игру, рассказать, что не нравится и как это можно

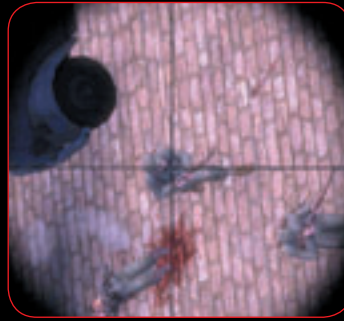
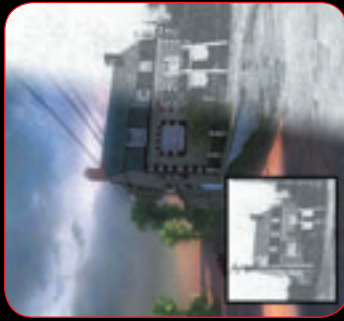
исправить. Дизайнерское ревью преследует немного другие цели, но идея в нем та же: на опыте других команд пополнить коллекцию хороших решений и пометить те грабли, на которые не надо наступать. Фокус внимания при этом направлен не на сам факт или оценку (плохо или хорошо), но на то, как это «плохо» или «хорошо» устроено.

ШАПКА ПО СЕНЬКЕ

Что же входит в дизайнерское ревью и чем оно отличается от журнальной рецензии? В его начале не избежать информации, которая так или иначе попадает в текст для «рядовых» читателей: сайт игры, платформа, на которой игру смотрели (что актуально для кроссплатформенных игр), издатель... Все эти привычные утилитарные сведения в профессиональном контексте приобретают тайный смысл. Например. Если игроку упоминание того или иного издателя может подсказать о том, какого качества ждать от игры, то разработчик способен сделать выводы о линейке игр, находящихся у данного издателя в производстве, и если вы планируете с этим публикатором сотрудничать, то можете оценить потребность в игре того или иного жанра или того или иного сеттинга. Кроме того, если становится понятно, что издатель обжегся на какой-то игре, то он, скорее всего, будет с опаской относиться к похожим произведениям... Все это штрихи к портрету, и поэтому подобная информация обязательна в дизайнерском обозрении. Далее. Рейтинг игры. Это не то, что журналист (редакция) выстав-

ляет игре, а некая сводная оценка с одного из веб-ресурсов, которые отслеживают рейтинги по многим десяткам ресурсов (журналов, сайтов и пр.). Иначе говоря, в ход идет оценка, выставленная игре ПРЕССОЙ В ЦЕЛОМ.

Это не единственный, но важный ориентир. Например, на старте проекту — в качестве одной из целей — может быть поставлена задача получить вполне определенный рейтинг: скажем, 85% по версии сайта Gameankings. Поэтому члены команды будут смотреть на игры, получившие на Gameankings близкие оценки, и определять те стандарты качества, которые они должны выдерживать для того, чтобы. Здесь я замечу, что все вышеперечисленное — это пока даже не ревью, а только его шапка. Из чего можно понять, к какой емкости стремится подобное произведение. Ну а далее идет собственное обозрение. Оно пишется в свободной форме и сильно напоминает журнальный материал. Различия, как водится, в акцентах и деталях. В частности, «у нас» могут перечисляться основные features проекта. Цель, думается, очевидна: чтобы отслеживать то, насколько стандартными становятся те или иные возможности в играх. К примеру, если последние творения в экшен-жанре поддерживают команду и управление командой компьютерных соперников, то у разработчика, приступающего к созданию подобной игры, должны быть серьезные причины для того, чтобы не включать такую возможность в свой проект. Если же обозреваемая игра только



вверху Групповой портрет «андердов». Большинство — на снимке к этому моменту умирало от одного до пяти раз. Не считая перезагрузок.
в центре Авторское доказательство реалистичности игры.
внизу Ни в одной игре эта часть не была такой легкой!

представляет такую возможность, это также можно и должно отметить, сделав вывод о том, что перед нами — единственный эксперимент или начало очередной модной тенденции...
Также очевидно, что надо указать жанровую принадлежность игры, причем не только заявленную издателем, но и геймплейную.

Например, *Brothers in Arms* (далее *BIA*) суть командный шутер, но в части геймплея — это лабиринтный пазл с элементами тактического шутера. И это нередкая ситуация, когда, проанализировав структуру геймплея, становится ясно, что под личиной одного жанра скрывается совсем другой.

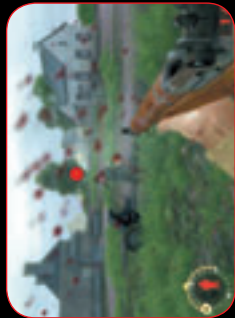
Далее описывается игровой процесс. Но не только и не столько в стиле «шестьдесят секунд геймплея», то есть литературного изложения происходящего на экране, а с указанием того, как это все действительно устроено. Как в нижеследующем куске из реального дизайн-ревью на *BIA* (привожу его as is, без какой бы то ни было правки).

ЦИТАТА

«...в *BIA* игроку даются две команды компьютерных стрелков с предположительно разными функциями: одна прикрывает наступающих и не дает врагам высунуться, а другая особенно хорошо действует в ближнем бою. По задумке разработчиков, основной игровой процесс должен был следовать тактике ведения боя стрелковыми подразделениями: найти, подавить, разделить, зайти с фланга, уничтожить. Для этого установлены следующие

правила: чтобы атака с фланга имела смысл, в лобовой атаке враги сделаны практически неуязвимыми. Уязвимы они только в подавленном состоянии. Так как они постоянно прячутся за укрытиями, то понять, что они подавлены, так же сложно, как и в реальном бою. Поэтому разработчикам самой аутентичной игры про войну пришлось вывешивать над врагами совершенно неуязвимый круговой индикатор, который, с одной стороны, позволяет оценить степень подавленности противника, а с другой — указывает на нее (подавленность) собратьям по оружию.

На этом фоне попытка разработчиков по умолчанию прятать обычный шутерный прицел выглядит совершенно нерациональным плечем по волосам при снятой голове. По идее задумка хорошая, потому что в реальном бою следование описанной выше тактике требует определенного мастерства. Но, как показывает практика, в игровой реальности этот навык осваивается с первого-второго раза и всю остальную игру основной проблемой является не его оттачивание и совершенствование, а борьба с интерфейсной реализацией данной возможности.
После обнаружения врага и его подавления, которое происходит почти автоматически, основной проблемой становится обнаружение обходного пути к нему в тыл. Именно это действие и лежит в основе игрового процесса. Если путь найден верно, то противник немедленно гибнет. Если неверно — гибнет персонаж. Неверное направление движения отмечается



совсем вверху Основные индикаторы в бое: кружок, компас, патроны и брызги крови в лицо. **вверху** Именно так выглядят три четверти *Brothers in Arms*. **внизу** Пехотинец, зашедший в тыл танку... **совсем внизу** ...делает с ним вот такое.



неприятными эффектами вроде грязи в лицо, просившейся пули или кровавого тумана при ранении. Иногда, впрочем, эти ложные сигналы могут создать ошибочное впечатление, что игрок движется в неправильном направлении. Так как декорации в игре сделаны довольно реалистично, то зачастую проход в тыл представляет собой неприметный проем в изгороди. В менее аутентичных играх такие ключевые зоны обычно выделялись изменением уровня освещения или особым расположением предметов. Здесь же игроку приходится полагаться на свою наблюдательность, но без преимуществ объемного зрения, к которому мы привыкли в реальной жизни.

Похоже, что из-за проблемы с ориентированием разработчикам пришлось ввести так называемый тактический режим, рекламировавшийся как замена разведанных, которые были у командиров на поле боя. Данный режим представляет собой вид от третьего лица, где камера вращается вокруг выбранной цели. С одной стороны, внимательный наблюдатель заметит, что камера показывает врагов, которых игрок еще не видит в обычном виде, и это положительный момент, который помогает спланировать действия на пару шагов вперед. С другой — деревья заслоняют ландшафт, а камера ограничена пределами уровня, что заметно затрудняет ориентирование просто потому, что правильный обходной путь может находиться за пределами поля зрения камеры. Вид карты местности сверху был бы значительно более

полезным для поиска прохода в лабиринте. Но ведь такая карта сделала бы прохождение игры тривиальным занятием.
Отсюда следует интересное наблюдение. Чем более реалистичным является окружение, тем сложнее естественным путем показывать игровые условности, поэтому приходится делать это значительно более грубыми способами, резко контрастирующими с достоверным окружением и в итоге сводящими усилия по достижению аутентичности на нет...»

ПРОТОКОЛ ИЗ РЕСТОРАНА

Далее опус в том же духе перемывает косточки остальным особенностям рассматриваемого продукта. Нельзя сказать, что это описание полностью лишено эмоциональной окраски, но по нему трудно понять, стоит ли играть в эту игру. Однако приведенный разбор вполне сможет служить аргументом при выборе уровня реализма в очередном проекте. Разработчики тоже люди, и когда мы играем, то просто получаем или не получаем удовольствие. И только потом занимаемся анализом.

Результаты которого могут быть любыми широкой публике, но наиболее полезны для тех, кто хочет постигнуть суть феномена игры. Именно поэтому дизайн-ревью отличается от журнальной статьи в той же степени, в какой работа ресторана отличается от отчета о происшествии. Читая последнее, не узнаешь, как получить удовольствие, но можно понять, как избежать ненужных ошибок... **□**

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы

РАЗБОРЪ



ЖАНР СИМУЛЯТОР МЕЛКОГО КЛЕРКА НА ВЫПАСЕ
ПЛАТФОРМА PC, PlayStation 2

РАЗРАБОТКА MONTE CRISTO

ИЗДАНИЕ ATARI

ИЗДАНИЕ В РОССИИ «АКЕЛЛА»

ДАТА РЕЛИЗА МАЙ-ИЮНЬ 2005 г.

МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM 1000, 128 МБАЙТ ОЗУ, DIRECTX 9.0c-СОВМЕСТИМАЯ ВИДЕОКАРТА С 32 МБАЙТ ОЗУ

игра 01

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Муа блюэ*

7 SINS
(пресс-демо)

Le cinéma. — Внутрь не полезу. — Грехи от души. — Нет такой кнопки. — Нос. — Зряшные гирлянды. — Двойной бурбон? — Не мачо. — Развлечение или притча?

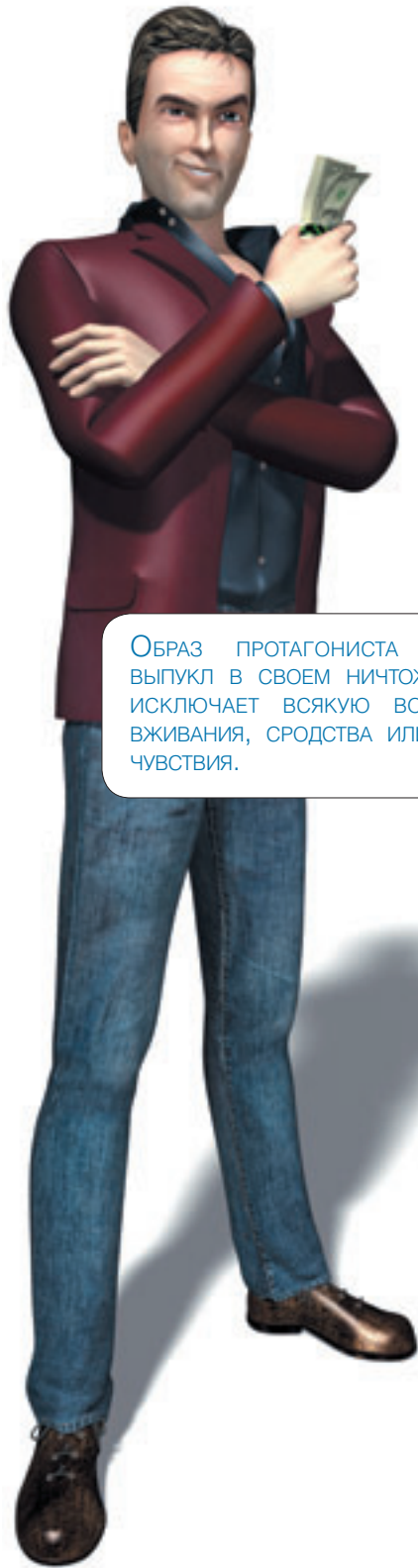
Я не люблю французский кинематограф. По крайней мере цветной. Вот те, нынче уже археологические артефакты, черно-белыми лицами которых были Габен и Фернандель, это да. А потом — нет. Уже когда на экраны повывезли Бурвиль и де Фюнес, а за ними и вовсе какие-то экс-легионеры и боксеры-любители, стало все понятно. И не надо упрекать меня в том, что я не могу простить французам свинского поведения во время Второй мировой. Ничего подобного. Просто у всех, условно говоря, новых продуктов le cinématographe есть ряд общих неприятных черт. А именно: при наличии забавной идеи безобразная ее реализация, будто автора мазнула крылышком муза, он кинулся воплощать, взял бодрый старт, отбарабанил начало... и скис. Потому что начало-то ему в голову само спустилось, а что из этого должно выйти дальше, никто не сказал. Надо думать, искать ходы, сценарную кривую выдерживать... Все это муторно, утомительно для подорванного абсентом мозга и вообще не по-нашему, не по-монмартрски. Ну и по мелочам: претенциозно-бездумная операторская работа, тусклые диалоги, скудный кастинг. Последнее, впрочем, не такая уж мелочь. Вы не находите странным, что во французских фильмах только три мужских типа, повторяющихся с опостылевшей регулярностью на протяжении последних пятидесяти лет? Обрюзгший, Небрить и С Большими Ушами. И два женских: Ани Жирардо и В Голодном Уборе.

К чему все это? А к тому, что, когда играешь в 7 Sins (www.7sins-game.com), в голове сами собой формулируются претензии к фильмам из тех же мест. Такая вот девиация восприятия. Вызванная в первую очередь тем, что вжиться в образ протагониста, слабо управляемого с клавиатуры и мышки, решительно невозможно. Полное отстранение. Подтолкнешь его с некоторой гадливостью, оботрешь руки о штаны и, зажмурив тот глаз, который жальче, вторым поглядываешь, что он еще там, на экране, выкинет. Пакостного.

Для тех, кто пропустил интервью Олега Хажинского с создателем игры Самуэлем Жаком (Samuel Jacques, см. #4'05), нужны, вероятно, некоторые пояснения. 7 Sins — еще не законченная, но уже вышедшая на финишную прямую игра, околосимового обличья, посвященная, как явствует из названия, семи грехам, тем, что широко известны как «смертные». Каждому из них следует предаваться на нарочитом уровне, предаваться от души, греша с наслаждением, сочно, с хрустом, черпая грех большой ложкой из лохани для свиного пойла. Рожу не утирать, так, чтобы по лацканам текло и на галоши капало. Хватать женщин за мягкое, алчно загребать несправедное, «они будут на карачках ползать, а мы на них плевать». Очаровательная идея, нет? Позволить себе то, что недопустимо в реальности, отор-



* Простите мой французский!



ОБРАЗ ПРОТАГОНИСТА НАСТОЛЬКО ВЫПУКЛ В СВОЕМ НИЧТОЖЕСТВЕ, ЧТО ИСКЛЮЧАЕТ ВСЯКУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЖИВАНИЯ, СРОДСТВА ИЛИ ДАЖЕ СОЧУВСТВИЯ.

ваться, «хоть раз в жизни по-человечески...». Заманчиво? У меня тоже, когда читал интервью, глазки загорелись, пальчики зудеть начали. И вот двухуровневое демо в моем распоряжении. Первое впечатление и первое же недоумение: почему игра, которая делается для PC и PS2 одновременно, выглядит и ведет себя так, будто она приставочная до мозга костей и на PC портирована исключительно из жалости, неохотно и презрительно, тяп-ляп, да подавитесь вы от щедрот наших? Почему мне везде предлагают нажать то кнопку с треугольничком, то кнопку с кружочком? Ладно, стерпим такое отношение. Зато, быть может, мне предстоит влезть в шкуру роскошного персонажа, воплотившись в которого, не грех и погрешить? Как бы не так. Тот, которому предстоит быть мной в 7 Sins, конечно, несет печать греха на лице. Только грех этот — содомия. Хотя, судя по его дальнейшему поведению, ничего такого... Обычный метросексуал. Но я все равно не хочу в него лезть — у него подмышки бритые. Впрочем, нытье по поводу внешности героя — напраслина. Французы угадали: именно так и должен выглядеть ведущий себя так человек. Как? О, это не

мачо, вовсе нет. Это альтер-эго мелкого клерка, вырвавшееся на свободу. Нос майора Ковалева в современном мегаполисе. Ковыряться в этом носу (метафизически, исключительно метафизически!), конечно, полезно для кармы. Достоевский, Кафка...

Только уж очень он чужой, а совать пальцы в чужие носы как-то не принято, да и не тянет.

Повторюсь, задумка отменная: показать всю гнусность, творящуюся в голове цивилизованного обывателя, буквально проволочь его через эти дурнопахнущие деньгами и мускусом болота страстишек. Предостеречь и навсегда отбить охоту проделывать подобное. Но! Исполнение то ни к черту. Зачем было придавать всему этому гламурную глянцево-блеск? Наряжать страшную друидскую елку, увешанную кишками и селезенками жертв, в разноцветные гирлянды и перемигивающиеся лампочки? Такой игре приличествует эстетика нашего «Мора». Что же вы, французы, не позвали Meethos из Ice Pick? Она бы вам и персонажей, и задники нарисовала какие надо... Ладно, сделанного не воротишь, обходимся тем, что есть. А есть задумчивый движок, консольное разноцветье и примитивный геймплей. Можно делать «хорошее» — к примеру, расставлять флакончики на прилавке ровно-ровно (разумеется, наш герой поначалу трудится продавцом-консультантом!). А можно «злое» (буквально «ащ-кое»): память галантерейный товарищ или выжрать флакончик «Orium» или «Anais-anais». К слову, даже в таком незначительном эпизоде по-

казано все ничтожество героя: банку не держит, блюет тут же. А, доложу вам по собственному опыту, флакон одеколона не доза даже для ребенка. За «ащ-кое» премируют мини-играми типа «донеси рвоту в целостности». А если тайком придавить массу в примерочной, приснится «пижамный» сон: будто ему (мне) довелось очутиться голым в здании, полном женщин, и надо от них бегать так, чтобы они тебя не видели, а то будут смеяться. Надо полагать, над размером понятно чего. Молодец, мусью Жак, знает по поводу чего среднерукие менеджеры комплексуют!

Вокруг много дам. К ним можно и должно приставать: разводить на «хлобыстнуть одеколона на брудершafft», заявлять, что у них классные... не силен я в иностранном... то ли «дойки», то ли «буфера». Однако делать этого не очень хочется, так как физиономически женщины встречаются двух типов, описанных выше, только вместо Ани Жирардо — обобщенные дамы средних (гм... бальзаковских) лет. Фемины первого типа настолько манекеноподобны, что не вызывают ни малейшего влечения, а ко вторым приставать неловко, наверняка у них муж с животом, дети — сволочи неблагодарные, дача — «какой год кабачки садим, а они не растут» и мама — нервоводная пенсионерка. Наверное, 7 Sins следует сравнивать с играми того же жанра, с Playboy: the Mansion и иными нарезками из Sims-принципа, отягощенными сюжетом. Но упорно всплывает Postal (и, думается, правильно, что всплывает, не буду этому препятствовать). В обоих продуктах играешь за «плохого мальчика». И от этого сразу видна разница. Герой Postal творил немыслимые гнусности, персонаж 7 Sins — мелкие пакости. И все равно, первый куда симпатичней. Он злобствовал походя, но у него были цели, причем часто вполне достойные. Это его не оправдывает, но объясняет. Второй же никаких реальных целей не имеет. Удовлетворение потребностей — не цель, а лишь промежуточный результат на пути к чему-то. Грешить от скуки, от осознания собственного лузерства, это... не заводит. Первый был мачо, второй — офисная плесень.

Не хочется думать, что в Monte Cristo осмысленно делали развлечение-однодневку. Уж слишком это было бы за гранью добра и зла. Одно дело космических пауков для радости жучить, и совсем другое — вживаться в образ бодро попукивающей пус-тышки в мире, максимально приближенном к реальности. Хочется верить, что мсье Жак все-таки был нацелен на философскую притчу, только вышло у него неважно (как в «Трио из Бельвилля»: идея супер, а смотреть невозможно — подташнивает и в сон клонит).

Что же до ошибок, неудобного управления, ленивого движка и квельх реплик, то к релизу все, быть может, наладится. Нет? Вот и Швейк говорил: «Осмелюсь доложить, что-то не верится!».

игра 02

ЖАНР: **ВАРЛОРДС БЭТТЛКРАЙ С ИНКРЕМЕНТАМИ**
 ПЛАТФОРМА: **PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP)**
 РАЗРАБОТКА: **HAEMIMONT GAMES**
 ИЗДАНИЕ: **BLACK BEAN**
 ДАТА РЕЛИЗА: **30 МАЯ 2005 г.**

RISING KINGDOMS
 (демо-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

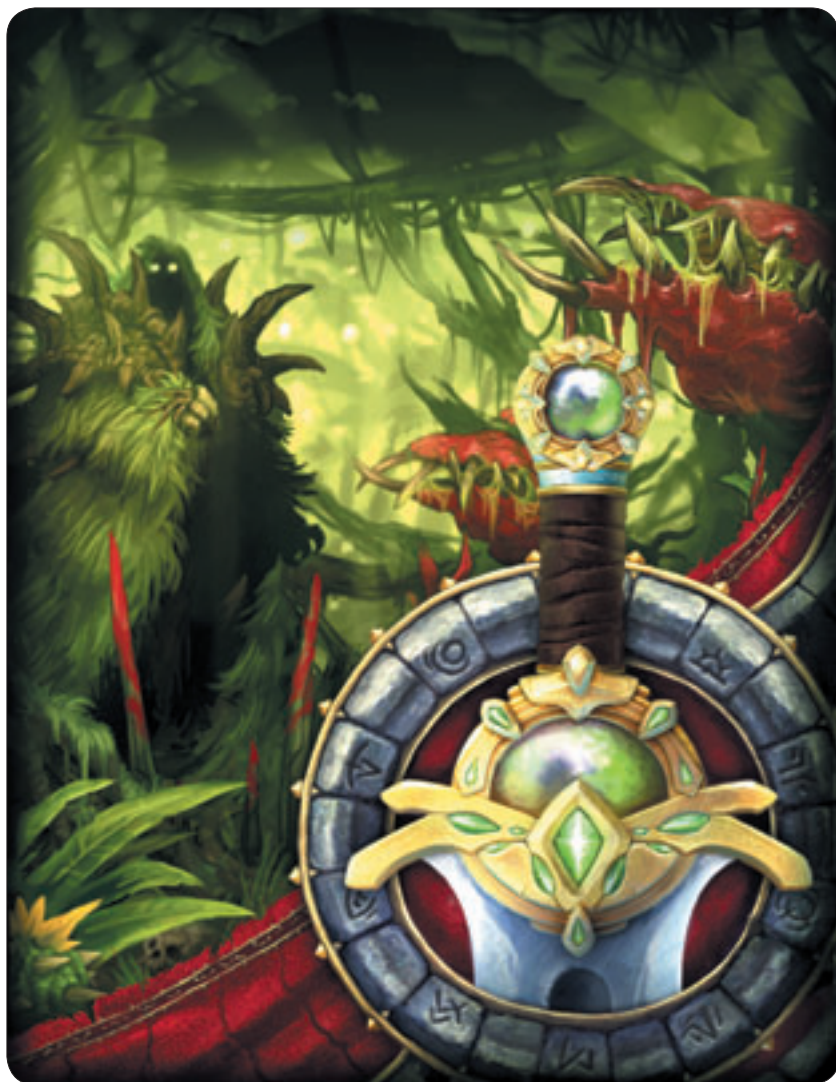
Слынчев бряк

*Национальные особенности RTS. — Маракасы. — Ресурс как философский камень.
 — Choose pot! — Эльфы-козлокрады. — Прелести.*

Общеизвестно, что Европа состоит из маленьких национальных особенностей — всяк все делает по-своему. Вен-

герские заводчики RTS, например, имеют объемное зрение и работают в 3D, а болгарские обладают концептуальным видением и стремятся сделать геймплей чуть-чуть оригинальнее, иногда умудряясь нарыть и намыть там, где все давно выбрано и выловлено (с точки зрения невнимательных людей, конечно). Да, есть сильный соблазн сказать про Rising Kingdoms из Haemimont'a (здесь жили Tzar и Celtic Kings): «Warlords Battlecry III meets Kohan II» — и умыть руки. Но ведь есть еще эти маленькие особенности... Ну, хотя бы внешний вид. Как и лорд войны Стив Фокнер, наши братья по кириллице понимают, что двум измерениям нынче нет нужды прятаться и маскироваться (не прокатит), напротив, самое оно — выглядеть карнавально, мультипликационно и умильно («Ослик, он же мурчит!»). Rising Kingdoms пытается согреть ледяные сердца горячей тропической песенкой в исполнении эльфов (клан Лесовиков, сиречь Foresters), не до конца умученных в орков и удравших из Утумно в джунгли. В демо-версии недоступны Люди (Duloc-стиль) и Darklings (вулканы, пламя, демоны, все дела); и те, и другие выглядят не столь плодово-ягодно, как Foresters: один из типовых героев последних, seedkeeper, обряжен в плащ из темно-зеленых (кажется, тех самых) листьев.

Герои, по четыре вида на расу, нанимаются за славу (glory), концептуальный ресурс, на манер Силы пронизывающий все в игре. Неймет-ся им, болгарам: в Knights of Honor (Black Sea) была piety, честь, а в Rising Kingdoms — слава, примешанная даже к возведению базы, — фермы (конечно же, способные лечить бойцов) стоят денег и постоянно возрастающего количества концептуальной субстанции. Для вдумчивой игры и баланса, надо полагать. Glory потихоньку отрастает, даже если ничего не делать, но рекой течет от смертоубийства, благо на карте полно «нейтралов», которые




складываются в одну большую особенность. Прибив защитников ничейной деревни (colony), игрок приступает к получению удовольствия от смешения собственных войск с двумя видами местных, а еще на каждую из пяти нейтральных рас приходится по три бонуса-опциона: захвати поселок и выбирай. Эльфы порождают duty-free с артефактами для героев, периодические сверхлимитные войска или духа с 2К жизнью (которыми он по доброте душевной делится с окрестными войсками). Лепта троллей — earthshaker (мордоротка-каменеметатель), мортира, стреляющая троллями (на любое расстояние), и прихваченный у лепреконов горшок с золотом, регулярно увеличивающий валютные резервы игрока. Да, еще деревья постепенно обрастают гарнизоном, как в каком-нибудь «Кохане». И — каждая присоединенная второстепенная раса дает дополнительную «тропу славы» (path to glory); повелитель троллей получает основополагающий ресурс за разрушение зданий, начальник эльфов — за факт подбора героями разного барахла.

Несмотря на то что наши болгары, как и Фокнер, не стесняются черпать из сокровищницы мировой культуры (в частности, из M:tG. Если помните, в W:BC была стреляющая гоблинами катапульта, в Rising Kingdoms у героини-прирожденного-командира-волчьего-полка есть заклинание Wolf Aspect; заклинания/способности, конечно же, покупаются за glory), в остальном в игре царят дикие нравы «славянской фэнтези». Тассельхоф отдыхает. Не поиграв в Rising Kingdoms, вы черта с два узнаете, на каких животных ездят эльфы. Нет, на домашней птице они катаются в тещасском «Кохане». А болгарские эльфы селят коз (goat riders, именно); потому что если бы они ездили на лошадях, то были бы совсем неотличимы от цыган. Тролли складываются в колобков-откидышей, чтобы сбивать с ног волков (не скатывать в рулон, нет-нет). Волки — наши, Серые (Gray Wolf); инфицирующие врага насмерть sprites выглядят на портретах форменными кикиморами, восполняющие HP вампирским образом вервольфы-волкодлаки похожи на алкашей из ближайшей подворотни, у тролля горного выражение лица чрезвычайно похоже на посла РФ на Украине. Это я к тому, что даже интересно, что болгары сделали с остальными минорными расами — Shades, Nomads и Dragons (в смысле, как нарисовали). Потому что в общем и целом нового, конечно, не так чтобы. И баланс вызывает сомнения — деревни на каждой карте разбрасываются случайным об-

разом, а тролли несколько мясистойе-каменистее эльфов (а драконы?); золото добывается быстро, предметы в волшебном магазинчике стоят гроши, покупая, подбирая и сразу продавая их (пусть и за полцены), можно быстро разжиться свежей glory. Подбирая — потому что эльфы после совершения транзакции выбрасывают купленный товар из ларька на землю. Наверное, это издержки простоты и сделано не нарочно, но довольно-таки смешно.

И кампания, судя по первой пробной миссии, тоже ничем особенным являться не будет. Да и с чего бы? Обычное «схарчу всех!» от героини (без спецпортрета), даже подку-

пающее простодушием. Хотя в полной версии, может быть, дотянут и до Тассельхофа. Зато seedkeeper может вызывать плюющее хищное растение с понятным названием plant beast и закладывать Кактусовую Бомбу, которая еще и ядовита... 

Пейзаже в Rising Kingdoms похожи на поместь гоблина и макаки с доминантой последней; золото таскают в мешках, похожих на мусорно-полиэтиленовые. Черт знает что такое! А кристаллы, ресурс #2, вылавливают в реке, стоя в ней по пояс.



игра 03

ЖАНР Спортивный автосимулятор для настоящих мужчин

ПЛАТФОРМА PC (Windows 98/ME/2K/XP)

ДИРЕКТОР ИЕН БЕЛЛ (IAN BELL) | ФИЗИКА, AI ДУГ АРНАО (DOUG ARNAO)

АРТ-ДИРЕКТОР ЭРИК БУСМАН (ERIC BOOSMAN) | ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР СТИВЕН ВИЛДЖЕН (STEPHEN VILJOEN)

МУЗЫКА СТИВЕН БЭЙСТЕД (STEPHEN BAYSTED) | САУНД-ДИЗАЙН ГРЕГ ХИЛЛ (GREG HILL)

РАЗРАБОТКА SIMBIN DEVELOPMENT TEAM

ИЗДАНИЕ 10TACLE STUDIOS | ИЗДАНИЕ В РОССИИ «1С»

ДАТА РЕЛИЗА 3 мая 2005 г.

ЖЕЛЕЗО PENTIUM III 1200, 384 Мбайт ОЗУ, DIRECT3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 1 Гбайт на жестком диске

GTR: FIA GT
RACING GAME

АШОТ АХВЕРДЯН

Автокентавры

Занимательная арифметика. — Ускорение свободного парения. — Технические параметры тонкой кисточкой. — В поисках потерянной секунды. — Обратная сторона фамильного наследия. — Ничто не проходит бесследно.



Рorsche 911 Turbo, 520 лошадиных сил, 145000 долларов; Lamborghini Murcielago r-gt, 610 л.с., \$620.000; Ferrari 575 GTC, 610 л.с., \$785.000; Mosler MT 900... Вместе с лицензией

GTR: FIA GT Racing Game (www.gtr-game.com) достался едва ли не самый завидный гараж среди вообще всех гоночных игр.

Автомобильная элита, не настолько оторвавшаяся от традиции, чтобы уйти в формульную научно-фантастическую облачность, но и ничуть не менее недоступная. Настоящая прелесть спортивной машины даже не в том, что она, подумав

только, быстро пожирает пространство. Равномерное поступательное движение скрадывает километры с часами, глазомер затуманивается, и вот мы уже с трудом отличаем тридцать км/ч от трехсот, а инвалидную коляску с двигателем внутреннего тления от ревущего гоночного монстра.

По-настоящему огнедышащие спортсменки демонстрируют свою силу лишь во время

стремительного разгона, когда пилот подобно медузе размазывается по спинке кресла, и при столь же стремительном торможении, когда мир накачивается куда быстрее, чем ты способен его принять.

Юнки в GTR совершенно не похожи на статические заплывы в

NASCAR, где педаль газа всю дорогу находится в одном и том же положении, и само это постоянство едва ли не отменяет смысл ее наличия. Здесь из лоскутов рваного темпа складывается совсем другая картина. Картина, кстати, очень красивая. Все эти

четырехколесные сотни тысяч долларов являются самым броским виртуальным воплощением достижений мировой автопромышленности. Конструктивистская эстетика аэродинамических обводов слепит глаза, рекламная абракадабра, с помощью которой потоки денег текут куда-то по своим делам, яркими красками разбрызгана по лошалям внутреннего стогания, а самих машин аж более семидесяти (считая все имеющиеся в игре варианты), и каждая любовно выписана до последней детальки. Добро пожаловать в сезон 2002 года! Хотя игровая индустрия приучила нас непременно окунаться в сезон того года, что и на календаре, эта тра-



В ЛЮБОЙ МОМЕНТ РУЛЬ МОЖНО ПЕРЕДАТЬ ВТОРОМУ ПИЛОТУ (В ЕГО РОЛИ — САМ AI). ЗВЕЗД С НЕБА ЭТО СУЩЕСТВО НЕ ХВАТАЕТ, НО НА ПИТЛЕЙНЕ МИМО ГАРАЖА НЕ ПРОМАХИВАЕТСЯ.

диция является все-таки очевидной профанацией, ибо никому не дано знать будущее заранее, нельзя качественно подготовить симуляцию, можно лишь успеть сменить «шкурки» и имена в списках части. GTR так не поступает. Над воссозданием машин серьезно поработали: если у разных команд на вооружении стоит одна и та же модификация вездесущего Porsche (откуда их столько?), это еще не значит, что авто идентичны, — ведь механики не могут не влезть во внутренности, не покорежив... простите... бесконечно усовершенствовав доставшийся экземпляр.

Вот только лучшим машинам нужны лучшие водители, настоящие асы, прожженные профи. Даже

не думайте совладать с этими дорожными убийцами, уделяя им жалкие 15 минут в день — они либо требуют длительных серьезных отношений, либо выбрасывают седока на землю, не забыв затем хорошенько растоптать. Да, в игре имеется режим под вывеской «аркада», но если вы еще не знаете, что под этим словом подразумевают хардкорные водители, ждите сюрприза. Местная «ар-



када» — отнюдь не легкое казуальное развлечение, физикой по фарам игрок получит сполна, просто его не принудят проходить тесты-квалификацию, избавят от настроек, включают подсказки и заставят соперников постоянно держать педаль тормоза слегка нажатой. Даже не заикайтесь ни о каких «стрелочках»; «аркада» являет собой лишь слегка облегченный симуляторный режим, нужный, дабы смягчить первый шок от суровой школы экстремального вождения. GTR вообще очень много дает, но требует не меньше. Так, в игре реализована беспрецедентная телеметрия: вместо того чтобы писать соответствующую утилиту, авторы дали нам ту же программу от Motec, с которой работают профи в настоящих GT-гаражах. После того как вы с ней освоитесь, окажется, что она действительно таит в себе несравнимо больше возможностей, нежели виденные ранее игровые аналоги. Однако при первом знакомстве телеметрия в GTR вызывает культурный шок: «Зачем тут эти кнопки?!». Здравствуй, отдельный мануал, посвященный одной только борьбе с графиками. Зато потом, когда подружитесь с ними, будете проводить в гостях у цифр куда больше времени, чем в других играх (конечно, если вам гаражная деятельность вообще интересна). Если же нет — к вашим услугам библиотека настроек для любых сочетаний машина-трасса-вид сессии. В ассортименте все десять трасс сезона, половина из которых появлялась в гоночных играх либо очень редко, либо вовсе дебютирует в виртуальном пространстве. Трассы выполнены блистательно, чего, увы, не скажешь об окружении. Контраст между внешним видом асфальта и машин (с одной стороны) и трибун, растительности и иных декораций (с другой) разительнейший. Все-таки графический движок ISI уже не способен скры-

вать свой почтенный возраст, ему мучительно не хватает глянца, простежки спрайты деревьев способны напугать до смерти, да и кокпиты, хоть и (предположительно) весьма достоверны, к сожалению, не особенно фотогеничны. Но будем честны — во время гонки мы почти ничего не замечаем, а повтор в GTR, доставшийся игре в наследство вместе с движком, столь же тосклив и невзрачен, как и в остальных ISI-играх.

Зато мастера из SimBin (www.simbin.se) смогли победить едва ли не главный бич всех предыдущих игр на заслуженном движке (в наше время это может вызвать недоумение, но все же): в GTR наконец-то появилось СОХРАНЕНИЕ! Буря аплодисментов.

Отныне мы вольны сохраниться в любой момент гонки (ввиду очевидных причин этим любимым моментом оказывается финишная прямая) и продолжить ее ровно с остановленного мгновения. То есть мы наконец-то машем ручкой уменьшенному в пять раз количеству кругов, увеличенному в те же пять раз износу резины и расходу топлива. Прощайте, неуклюжие мутации, теперь мы честно можем отупюжить положенное количество кругов (выделив на это вечера четыре)... Разумеется, в игре отражены все положенные правила проведения гонок, в том числе и забавная попытка сравнить шансы фаворитов и аутсайдеров путем принудительного утяжеления машин первых. И пусть гири на шею чемпионам вешаются не очень большие (максимум 80 кг), но сам факт! GTR, к слову, вовсе небезгрешна: тут и не до конца продуманная реализация 24-часовой гонки в Spa, и вопросы к виртуальным водителям, которые нередко ведут себя настолько осторожно, что выглядят неуверенными... Но, знаете, крепкая шея игры выносит все это с видимой легкостью. ▣

Лишь одна машина полностью свободна от рекламных художеств — ЧЕРНЫЙ LAMBORGHINI, ИНФЕРНАЛЬНАЯ БЕЛАЯ ВОРОНА.



игра 04

ЖАНР **РАСШИРИТЕЛЬНОЕ ТОЛКОВАНИЕ DOOM 3**ПЛАТФОРМА **PC (Windows 2K/XP)**ПРЕЗИДЕНТ **Тодд Холленсхед (Todd Hollenshead)** | ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР **ДЖОН КАРМАК (John Carmack)**ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **РОБЕРТ А. ДАФФИ (Robert A. Duffy)** | ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **ТИМ ВИЛЛИТС (Tim Willits)**РАЗРАБОТКА **id Software и Nerve Software**ИЗДАНИЕ **Activision**ДАТА РЕЛИЗА **Апрель 2005 г.**МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **PIENTUM 4 1500, 384 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта с 64+ Мбайт ОЗУ, 2,2 Гбайт на жестком диске, установленный DOOM 3****DOOM 3:
RESURRECTION
OF EVIL**

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Моление о двустволке

Весенний призыв. — Феерия? — Коротко о важном. — Приказы свыше. — Гонки на спасательном круге. — Злой рок.

ЗАБАВЫ С ДЕФИЦИТНЫМИ БАТАРЕЯМИ, КОЛЮЧИМИ ШАРИКАМИ И ХЛОПАЮЩИМИ ДВЕРЬМИ-ЛОВУШКАМИ ЗАСТАВЛЯЮТ НАС ПОРХАТЬ РЕСНИЦАМИ: И ЭТО DOOM? А МЫ, БЫЛО, ПОДУМАЛИ, «ПРИНЦ»...

Разомлевшие в объятиях робких солнечных лучей ледяные замки на дверях военкоматов дрогнули, заскрипели, заплакали мутными слезами и, наконец, пали к ногам спешащего на работу полковника. Причин для радости у военнотружашего не наблюдалось: на носу подготовка к весеннему призыву, а значит, нужно снова скрутить себя, подобно киплинговскому питону Каа, в сложный привлекательный узел и собрать окрестные стаи бандерлогов. Соблазнить малопривлекательными вещами вроде запаха пота и ружейной смазки, заманить в те же самые декорации из ржавой арматуры и прокопченных котлов и убедить добровольно отдать зное количество жизненного времени совершенно невнятным занятиям вроде спринтерского бега в душ-

ных, плохо освещаемых помещениях, переноски никчемных вещей в ненужные места и, конечно, оголтелому жиму курка.

Пропахать пятой точкой бобслейную колею оригинального DOOM 3 и по инерции заскочить в Resurrection of Evil (купируем до ROE) под силу не каждому. Сани не выдерживают, кряхтят, опасно стонут, что уж говорить о нервах играющего. Ах, вы баклонник? Вам уготовлены новые монстры, новые оружия, новые уровни и это, многоигрие, разной степени забористости емкостью в восемь пар копыт. Прочие, увы, оставлены без мотивации. Сюжет выглядит обуюной картонкой, закрывающей брешь в многоцветном соборном витраже: археологические раскопки на, понятно, Марсе, артефакт из бычьего сердца и логарифмической линейки, зло не дремлет, тудля-ля и тра-ля-ля. Очевидно, что экзотические колонны с руническими письменами и иная пыльная старина исполняют роль солнцезащитных очков, спасающих от жесточайшего ожога сетчатки при виде ничуть не изменившихся уровней. Легонько подтолкнув нас на прохождение ROE, руины скромно отступают в тень, чтобы никогда больше не появиться. Прощай, разнообразие, здравствуй, Expansion Pack.

Подчеркнем жирно, фломастером: этапы не просто строятся методом «Ctrl-C, повернули налево, Ctrl-V», нет, некоторые локации взяты из оригинала целиком. Неувязочка? леность? Ничуть. Nerve Software (www.nervesoftware.com) сосредоточила внимание на другом. Сгорбившись за верстаком под тяжелым взглядом id (www.idsoftware.com), она неустанно шлифовала игропроцесс и добавляла, добавляла, добавляла в шейкер fun-компоненты. На выходе — крепыш мини-DOOM, зубастый стремительный слепок с заплывшего сонным геймплеем оригинала. Удивительное дело! Разработчики, кажется, впервые свесились с подсвеченных розовым облаков и прислушались к народному стону. Более того, сделали именно так, как общественность алкала.

Раздражала долгая прелюдия с прибытием на Марс? Йок, под нож. Вялое действие? Не извольте волноваться, ROE прячет монстров в рукавах уже первых



этапов. В корзину полетели и аудиозаписи из PDA, теперь большинство сообщений выглядят как обычные e-mail, а появившееся гравинечто («Ionised Plasma Levitator — и вы в дамках!») резко сократило неприятные моменты возмездия недругов за похищение бесхозных аптечек (играющий теперь непринужденно всасывает любые приглянувшиеся вещи на ходу). Он же, Ionised Plasma Levitator, кстати, решил проблему нехватки боеприпасов — отныне каждого мечущего что-нибудь монстра можно побаловать его же оружием, пойманным и бумерангом отправленным на встречу с хозяином. Чуть рассеяли крошечную тьму. Концепт блуждания по коридорам без света с непременными сюрпризами в виде выскакивающих зомби, конечно, неизменен. Просто мест, где можно зачехлить фонарь и осмотреться без его помощи, стало больше.

Наконец, решен такой тонкий вопрос, как отсутствие женского внимания к могучему пехотинцу из оригинальной игры. Во вступительном ролике рыжеволосая Элизабет Макнейл, медичка, блистая строгой стальной оправой очков, мило нажимает важные кнопки в обществе старого друга, Безвестного Пехотинца, а позже переключается на наше новое альтер-эго — Военного Инженера (ничуть не менее, впрочем, безымянного).

...По окну монотонно барабанил мерзкий колючий дождь. Как же быть? Отдать в распоряжение новобранцев технику полковник не мог. Представленные в рапорте джипы и катера руководство решительно отвергло. Добро могли дать на поездки в неинтерактивных монорельсовых вагончиках, но стрелять внутри строжайше запретили: техника арендовывалась у какого-то НИИ. Применение холодного оружия тоже почему-то не приветствовалось, услышав о газовом ключе, штык-ноже и саперной лопатке, полковника выставили за дверь с разрешением забрать охотничий обрез из кабинета находящегося в увольнении сержанта.

ROE отлично держится на плаву, являя собой более чем посредственную ундину. Секрет — в шикарном круге с головой утенка, наполненном спертым воздухом. Стибренным, кстати, непринужденно, даже изящно. Уровни из оригинала, прогулки с охранным дроидом, свежий демон Vulgar (двойник Чужого), артефакт из какой-то мучительно знакомой игры, питающийся душами умерших и дарящий владельцу практически божественные возможности (точно, slo-mo добрался и до DOOM), гравиган, поездки в вагончиках, наблюдение скриптовых постановок из окна... Девелоперы невозмутимы: да, несомненно, похоже. На DOOM 2. Видите, двустолка и ключи-карточки к дверям. Добавлены специально, в целях массажа романтико-ностальгических чувств. Мы понимающе морщим лоб и косимся в сторону свежеприобретенных аркадных черт. Кажется, разверни игровую камеру, зафиксируй ее по правую руку от бронированного протагониста и в графе «жанр» можно вывести «скроллер-аркада». Ведь путь,




пусть он
хоть трижды змеист и шипаст, всегда
один; враги, расставленные терпеливой
дизайнерской рукой по номерам, ждут наше-
го появления; три «охотника», величаво выплываю-
щие из-за кулис через равные промежутки игровре-
мени, суть канонические полубоссы. А уж инноваци-
онные забавы с дефицитными батареями, колючими
шариками и хлопающими дверьми-ловушками и вов-
се заставляют нас порхать ресницами: и это DOOM?

А мы, было, подумали, «Принц»...

Не поймите неправильно: то, что ROE выбрался на
широкую, светлую тропу ширнармасс-развлечений,
ничуть не раздражает; да и нам

роль розовощекого младенца, ко-
торого из всех сил веселят ярки-
ми погремушками, поминутно це-
луют в лысую еще макушку и ода-
ривают диковинными безделица-
ми, непереносимо приятно. Прос-
то в черных как смоль катакомбах
экшен-ужастика игра пробиралась медленно, ощупью,
ни на кого не оглядываясь. На новом же поприще ей,
кажется, придется бежать что есть мочи — чтобы хотя
бы оставаться на месте. Рядом, толкаясь и поднимая
клубы звездной пыли, пыхтят спортсмены с нагрудны-
ми номерами от единицы до бесконечности.

...Полковник спал. Подосланные лукавой королевой
Маб нимфы славили великого воина в песнях и вы-
шивали на геройских плечах крупные опаловые
звезды. Последние мерзко вспыхивали ядовито-
оранжевым светом, превращаясь в огненные пента-
граммы. Даже во сне полковника не оставляла мысль
о том, что неминуемо придет время следующего
призыва и тогда все начнется сначала... 

Пропакать пятой точкой бобслейную
колею оригинального DOOM 3 и по
инерции заскочить в RESURRECTION
OF EVIL под силу не каждому.

игра 05

ЖАНР Походовая / В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ СТРАТЕГИЯ
ПЛАТФОРМА PC (WINDOWS NT/ME/2K/XP)

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА ЕВГЕНИЙ ГРИГОРОВИЧ

ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР АЛЕКСАНДР ЧУКЕВИЧ

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ АНДРЕЙ ШПАГИН

ХУДОЖНИК ИВАН ХИВРЕНКО | КОМПОЗИТОР АЛЕКСЕЙ ОМЕЛЬЧУК

РАЗРАБОТКА И ИЗДАНИЕ GSC GAME WORLD / GSC WORLD PUBLISHING

ДАТА РЕЛИЗА 4 АПРЕЛЯ 2005 г.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM 4 2400, 768 МБАЙТ ОЗУ, ВИДЕОКАРТА СО 128 МБАЙТ ОЗУ

«КАЗАКИ-2:
НАПОЛЕОНОВСКИЕ
ВОЙНЫ»

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Что делал слон, когда пришел Наполеон

*Окученная делянка. — Приставной козы барабанщик. — Сборная бумажная треуголка.
— Короли войны. — Акуна матата, ласосто чивокуня. — В космос, срочно!*

Казацких GSC-игр было много: «Казаки», «Казаки: А Вот Еще», «Казаки: Это Не Ко-нец», недавний «Сашко с Македонской Се-чи»... Запутаться так же легко, как казаку подстричь себе сабелькой ногти на нижних конечностях.

Разработчики «Казаков-2», посвященных наполеоновским войнам, судя по всему, сами затрудняются провести грань между данным и предыду-

щими проектами. Миниатюрный горец-корсиканец («вплоть до сегодняшнего дня личность Наполеона полна противоречий») есмь «посланный богами как кара человечеству». Тпру! Це ж Сашко-душегуб — полубог, богами посланный! А в Европе девятнадцатого века таки монотеизм был и попки по полю брани рас-секали. Вот, кстати, отличие. Потому как ланд-шафты (пасторальные), туман войны (ватный), а также 64К юнитов («мы не жадные») — и там, и тут. Как и вид с высоты птичьего полета. А пехотные формации — каре, цепь и колонна — родом из самой первой игры сериала, как и производство солдат, осененное знаком бесконечности. Формирование отрядов из больших групп извергаемых бараками клонов, как и прежде, необычайно увлекает необходимостью добавления к полкам по одной штучке офицера, барабанщика и знаменосца, поднимающего боевой дух. Последний (дух) не новинка, был в «Сашко»; правда, появилась еще тесно связанная с солдатским настроением «усталость». Устроили марш-бросок по пересеченной местности? Дайте людям отдохнуть, тем более что стояние фалангой (тьфу, шеренгой) на месте традиционно дает оборонче-ский бонус.

Что поделать, «казацкие» разработчики предпочитают эволюционное развитие, дабы их детище не теряло уникальных особенностей: строительства и мануального 64К-производства. Тем, кто жаждет 3D, они терпеливо говорят о некорректности сравнения своих творений с играми серии Total War: там отряды постав-ляются в собранном виде, а в «Казаках» — в виде конструктора, дарящего радость свободного труда (в детстве были такие советские-гигантские — хоть тресни, ничего, кроме крана ростом в метр двадцать, не построишь). Резонно. Но — не верим, потому что «Казаки-2» в сво-



ей центральной забаве «Завоюй Европу, не выходя из палаты» очень далеко отходят от канонов, сиречь индустриальной добычи и индустриального же производства. Отряды мы покупаем на стратегической карте готовыми и укомплектованными, фишка-монумент на этой самой карте (полководец, единственный) набирает опыт, дающий право на очередное воинское звание и увеличение максимального числа отрядов под уздой, и декоративные медали, призванные утешать при поражениях. В отличие от Сашко, бвана Парте и циклоп Илларионыч в бой не ходят — потому что это вроде как мы в их лице смотрим с птичьей высоты на тактическую карту, где пейзажи жнут, выдалбливают, вытапливают и проливают кипящее золото на землю.

Смотрим, потому что делать мышепасы нет необходимости, — крестьяне в связи с не окончательно изжитым феодализмом приписаны к местам трудовой повинности и работают на того, кто захватит шахту с прилегающими декоративной деревней и почти декоративным ополчением. Добыча четырех из шести ресурсов автоматизирована подобным образом повсеместно в игре, а необходимые для строительства и добываемые по старинке камень и дерево из тактических сражений по завоеванию Европы милосердно исключены вместе с зодчеством, присутствуя только на стратегической карте. Она, эта карта, похожа на товарку из Rise of Nations не только весьма грубой нарезкой континента на провинции, но и всей подразумевающейся деятельностью: регионы капают в казну ресурсами, ресурсы тратятся на улучшение их инфраструктуры казармами-храмами-академиями. Полежут какие-нибудь древние египтяне со своей врезки к карте в Европу — а у нас тут гарнизон, хызяйство налаженное... Все как у людей. То есть почти как у RoN.

Наличие сооружений, возле которых разбитые в пух и прах, до состояния человеческого стада, фузилеры снова могут быть объединены в воинском смысле, делает тактические усилия по завоеванию и обороне Европы подобием Kohan II. До некоторой степени. Так как в «Кохане» (где, к слову сказать, конструирование отрядов из отдельных юнитов было куда более творческим занятием) одновременные стычки за расположенные в разных частях карты ресурсы не угнетали ввиду отсутствия у фэнтезийной нечисти тактического мышления: сошлись и подрались, ну, камень-ножницы-бумага или, если хотите, пехотинцы-конники-лучники. В «Казаках-2» один шаг, переносающий отряд противника в зону самого убойного мушкетного поражения из красно-желто-зеленого раста-спектра, является разницей между победой и побегом с поля боя. Вальсируя сразу в нескольких местах, игрок не

успевает сделать шаг назад своевременно и оказывается с оттоптанной ногой. Даже пауза не всегда выручает.

«Перекрестное спаривание — это вообще очень интересная вещь», —



говаривал пан Гашек устами своего героя. «В особенности тогда, когда это касается игровых концепций», — добавим мы. В игре, содержанием которой традиционно было накопить и концентрированно-массированно задавить, относительно вдумчиво, но не боясь людских потерь, вдруг становится нужным беречь войска, одновременно распыляя их по карте миссии для нарушения неприятельского снабжения, — а бой остается прежним. И бегать каждому отряду придется гораздо больше, чем раньше, — а это вступает в противоречие с быстро накапливающей усталостью; так называемый «аркадный режим» (позорное название) просто-напросто является попыткой это противоречие смягчить, на пятьдесят процентов. Зато беготня отрядов колоннами по дорогам очень красиво, динамикой и изгибами напоминая поездку из транспортных тайкунов.

Несомненное достоинство «Казаков-2» — домашнее видео с участием костюмированных любителей старины, присутствующее как в заставке, так и непосредственно в миссиях. Крупные планы сражающихся физиономий вызывают в памяти сцену неудавшейся ликвидации Убийственного Кролика из Monty Python and the Holy Grail. Великолепная операторская работа!

Нет, реализм игре не чужд: войска исторически достоверны — кроме разве что того, насколько «продвинутые» сильнее обычных; но мушкеты вот перезаряжаются правильно — мучительно долго, с синхронным стахановским движением шомполами. А посему всегда

остается время для штыковой резни, пробуждающей воспоминания о melee-беспределе Сашко в Передней Азии. Жуткая картина — когда сотни солдатиков сливаются в переливчатую биомассу, предающуюся самопожиранию. Похоже на финал фильма «Йогурты-убийцы», где главной героине удастся выжить, натравив клубничный на ванильный со злаками. Впрочем, двумерность может быть и некоторым благом — в соответствии с традициями се-

рии отряды можно загонять внутрь друг друга, если рядом, конечно, нет пушки с правдоподобной баллистикой ядер и если не приглядываться к коллективным шевелениям-подергиваниям. Все-таки это не «Тошнота», а

Ведущая игра в сеттинге наполеоновских войн, говорят ее разработчики. И возражать им абсолютно не хочется, в том числе по поводу якобы невеликого значения для наполеоновских войн боевых действий на море. Да, адмирала Горацио и Трафальгара нет ни в стратегическом, ни в тактическом смысле, англичане перескакивают на континент, не замочив сапог, а в бою отряд может частью своего сложносоставного тела пройти по воде, но зачем лишний раз нажимать аддон? Хватит и Heroes of Annihilated Empires — тот же интерфейс, те же ресурсы, почти те же пейзажи, но только уже в фэнтези-сеттинге, ожидайте скоро. Там суперпозиция отрядов будет веселее: «Никогда не думал, что умру, сражаясь бок о бок с эльфом!» — «А как насчет бок о бок с другом?» — «Об этом забудь, ушастый». Право же, лучше податься в научно-фантастический сеттинг, выдать что-нибудь лемовское: 64К микророботов, способных соединяться в различные конфигурации или просто тучей обволакивать гигантских «мехов». Склонность игры к большим числам и панорамному обзору с рабочей высоты телезонда подталкивает к мысли, что казаку или егерю нужно быть нескольких миллиметров в длину, иметь трехстороннюю симметрию Y-образно-

ПОМИМО ЗАВОЕВАНИЯ ЕВРОПЫ И SKIRMISH- (SANDBOX-?) МИССИЙ, ВМЕСТО ЗНАМЕНИТЫХ СРАЖЕНИЙ ТОЙ ЭПОХИ ОТДАНЫХ НА ОТКУП 64К-СТРОИТЕЛЬСТВУ, В «КАЗАКАХ-2» ЕСТЬ И КАМПАНИЯ ПО МОТИВАМ АНГЛИЙСКОЙ ЖИЗНИ, КОТОРАЯ В GSC-ПРЕДСТАВЛЕНИИ ПОХОЖА НА СОВЕТСКИЙ СЕРИАЛ ПРО ЛОРДА ХРОНЯ И ПИТЕРА СЧАХЛА, ОПИСАННЫЙ В. ШИНКАРЕВЫМ, МИТЬКОМ, В КНИГЕ «ПАПУАС ИЗ ГОНДУРАСА».



interactive entertainment, и после завоевания Европы никого из солдатиков не повяжут в публичной библиотеке... И очень удобно — один отряд стреляет, семь заряжают.

го тела и пару-тройку полупроводников и кристаллов внутри. Только вот смогли бы такие микроказаки и микроегери соединяться в разнообразные и интересные структуры? ■

игра 06

ЖАНР STEALTH ACTION

ПЛАТФОРМА PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP). ИГРА ТАКЖЕ ВЫШЛА НА PLAYSTATION 2 И XBOX

АРТ-ДИРЕКТОР ДЖЕЙД МИНДАНГ (JAID MINDANG) | ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК ДЖОЛИОН МАЙЕРС (JOLYON MYERS)

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ АЛЕКС МЭЙ (ALEX MAY) | ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ДЖОНАТАН БИДЛ (JONATHAN BIDDLE)

ЗВУК АЛАН МЕРФИ (ALLAN MERFURY)

РАЗРАБОТКА BLUE 52

ИЗДАНИЕ HIP GAMES | ИЗДАНИЕ В РОССИИ «АКЕЛЛА»

ДАТА РЕЛИЗА В РОССИИ 16 АПРЕЛЯ 2005 Г.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM 4 1500, 256 МБАЙТ ОЗУ, ВИДЕОКАРТА С 64 МБАЙТ ОЗУ (УРОВНЯ GeForce 4+)

STOLEN

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Прощание со славянкой

Их зовут никита. — Быть в струе. — Рефлекс Боба Сайдшоу. — На странных весах аддиктивности. — Неизбежные аналогии. — Минор.

Мы с вами, взвизгивающие на мелочные культурологические разборки с эверестовой высотой, плевать хотели на заезженную проблему адекватного отображения образа соотечественника в иноязычных образчиках медиа-индустрии.

Нам, как обычно, нужна лопата поухватистей: черт с ним, с пресловутым БОРИСОМ; попытаемся изучить причины магического превращения медведя в косулю, когда БОРИСА вдруг меняет НАШАША, а ПЬЕТРА — НАДЬЯ. Исследование проведем на примере свежего стелс-экшена Stolen (www.stolengame.com) с удивительной шпионкой Аней Романовой в главной роли (разработкой игры занималась некая Blue 52, до релиза, увы, не дожившая (подкосил финансовый кризис), но в предсмертных судорогах все же успевшая скомпилировать финальный код. По доброй традиции — сразу для всех: значок «PC» плетется в хвосте кроссплатформенного сиротского списка).

Если архетип кабанообразного *russki muzhik* сложился еще до открытия нашего неумытого племени и уже начал раздражать самих колумбов, то косули завелись сравнительно недавно. Они и явились своеобразной заменой *muzhik*'ам — эти до отращения идеальные существа, почетные тела музея мадам Тюссо с космическим IQ, докто-

ра гуманитарных и естественных наук, на досуге собирающие квантовые компьютеры и ради смеха составляющие принципиальные схемы атомных дестабилизаторов. Враг превратился в идеал, тревога сменилась волнением, но на уровне продаж это не сказалось. Аудитория с удовольствием платит за очередное воплощение навязшей в зубах американской мечты, на сей раз — за квелую попытку убедить себя, что не все фемины мира похожи на *ugly fat girl next door*.

В этом смысле героиня Stolen не разочаровывает. В первых же строчках мануала сообщается, что Anya Romanov — sexy, hi-tech thief. И в самом деле: чувственно моргнув синими биноклями во вступительном ролике, Аня тут же приступает к демонстрации девачисов. Секси? — А то. Хайтек? — Стопроцентный. Вот, собственно, и все: стоит только вспомнить другой нешуточный катализатор — общемировую параню по поводу «всегоущих постсоветских хакеров» — и становится грустно. Эта беспозвоночная эквилибристика может рассмешить (гм... порадовать?) лишь Нгандондского Человека или вошедшего нынче в силу Менеджера Среднего Звена (читай: безмозглого вечернего потребителя); вменяемая публика от куска ТАКОЙ пластмассы отвернется интуитивно. И хакири, которое сделала себе Blue 52, — самый, пожалуй, достойный выход из того, гм, конфликта формы и содержания, каким является сей Stolen.

Потому что разработчики, имея за душой неплохую идею, не пропустили на пути к «золоту» ни одних грабель.

Под определенным углом зрения перемещения г-жи Романовой способны доставить некоторое удовольствие. Лекала, по которым кроилась игра, не самые кривые. Задания огромны, и если дружелюбный голос в ухе сообщает, что необходимо пробраться в музей и стибрить Рубин Самурая, готовьтесь к двухчасовому рейду по крышам, складам и вентиляционным шахтам с попутным вскрытием всех почтовых ящиков, письменных

Пожалуй, знаковый эпизод игры: просачивание Ани через комнату, в которой трое полицейских смотрят бейсбол. Девушка делает вид, что прячется; ПИНКЕРТОНЫ старательно ЕЕ НЕ ЗАМЕЧАЮТ. ЦИРК.

столов и мусорных баков. На среднестатистическом уровне, таким образом, можно обнаружить около двух дюжин разного рода безделушек (помимо двух-трех основных, являющихся целью миссии). Девиз не брезгует ни подсвечником, ни фотографией из семейного архива — все имеет свою цену, и цена эта будет скрупулезно скалькулирована в случае удачного завершения миссии. Но — будьте морально готовы и к тому, что большинство дверей и сейфов придется ломать, а большинство решеток — пилить пропаново-кислородным лобзиком. Оригинален не сам факт наличия этих действий, остроумно их воплощение. Немногие с воодушевлением воспримут идею погони за зеленым квадратом как аллегория подбора отмычки, и уж точно единицы обрадуются, узнав, как, по мнению авторов игры, следует обращаться с газовой горелкой.

Еще один неоднозначный сюрприз преподносит искусственный интеллект. Этот самый «deadly AI» (пресс-релиз), во-первых, бессмертен. То есть вообще. Айкидо, кобудо и айкикай заставляют противника беззвучно падать на пол после пары-тройки ударов — однако уже через несколько секунд злобный мозг снова на ногах! Процедуру упокоения можно повторять бесконечно: продвигнутые русские девушки благородны и нежестокосердны, застрелить не поднялась рука, эх, раз, еще раз, еще много, много раз. Во-вторых — смертельная извилина по-броуновски непредсказуема. Охранник может засечь аннушкино движение через несущую стену — и при этом нередко случается, когда многократно поверженный страж, крихтя, поднимался с паркета и засыпал на ближайшем стуле. Они стоят друг друга, ловец и зверь: анин, гм, хайтек-арсенал не содержит ничего огнестрельного, зато включает в себя такие экзотические приспособления, как Шпионский Свисток и Парализатор (которому абсолютно все равно, что обездвиживать: человека, лампочку или камеру слежения). Ну почему я не могу снять с бесчувственного чурбана кобуру с кольцом? Почему нельзя привязать надоедливую фараона хотя бы к ножке стола?

Парадоксы и неувязки — вот стиль игры, пытающейся угодить всем. Едва процесс поиска «секретной документации» начинает нравиться, как движок радостно распаивает рубаху, предлагая взглянуть на окружающий мир сквозь призму локтевого полигона героини. Обязательный и приятный во всех отношениях эпизод в каталожке (местами напоминающий Manhunt, местами — The Suffering) сменяется отвратительной сценкой погони, в которой всплывают все недостатки традиционно невозможного управления и откровенно лажающей камеры. Только-только скрипт начинает сводить сюжетные концы, как история делает очередной замысловатый и нелогичный поворот... На все интересные находки

у Stolen всегда найдется достойный ответ: грязный код, недоработка, ошибка переноса с платформы на платформу.

Жирные рецензенты из-за «железного занавеса», едва ознакомившись с содержанием, зудят в унисон: «Сэму и Снейку пора отойти в сторону» — а значит, в какой-то степени афера удалась. Но об отношении западного человека к русским femme fatale см. выше; мы же, всецело разделяя убежденность цивилизованных коллег в фокусной группе Stolen, позволим себе усомниться в возможной конкуренции мадам Романовой с упомянутыми героями.

Нет, нам, безусловно, понятны мотивы уважаемых работников Blue 52: немного Prince of Persia, чуть Beyond Good and Evil, шепотка Splinter Cell, полфунта Thief III, бесценный опыт сотен книг и фильмов; рецепт, в принципе, простой... Но это как раз тот случай, когда все летит в одну корзину. От «Принца» игре досталась раздражающая акробатика, от «За гранью...» — заигрывания с пошлой «лейкой», а от бесценного опыта — много-много облойной штамповки; и если бы у Blue 52 нашлось время окунуть свое творение спокойным, холодным взглядом... Тогда стало бы ясно, что все хорошее в Stolen — это собственные наработки, а не клише, собранные по отчетам групп изучения потребительского спроса. В другом, лучшем мире, мире несуетном и лишенном радости еженедельных проверок финансовой состоятельности, эта игра стала бы стильной и уютной — она дружески распахнула бы

В СВОИХ ДНЕВНИКАХ АРТ-ДИРЕКТОР ПРОЕКТА ДЖЕЙД МИНДАНГ СООБЩАЕТ, ЧТО ПЕРВОНАЧАЛЬНО ИГРА ЗАДУМЫВАЛАСЬ КАК «ПРОЕКТ С ЯРКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ГРАФИКОЙ И РАСКРАШЕННЫМИ ВРУЧНУЮ ТЕКСТУРАМИ». ЧТО БЫ ЭТО НИ ЗНАЧИЛО, ЗВУЧИТ ЗДОРОВО, НО «...ИЗУЧЕНИЕ ПОТРЕБИТЕЛЬСКОЙ АКТИВНОСТИ ПРИВЕЛО НАС К МЫСЛИ, ЧТО ИГРОКИ ЖАДУТ РЕАЛИСТИЧНОГО АСКЕТИЗМА». Эх...



объятия перед каждым страждущим, элегантным кивком отвечая на любую просьбу. Возможно, она даже смогла бы поспорить за первенство с известными сериалами. Но здесь и сейчас — нет. До тех пор, пока в каждом кадре мелькает рука,

залезающая тебе в кошелек, — нет. Ведь, познакомившись с этим продуктом поближе, понимаешь, что даже другого главного героя здесь просто не могло быть. Прощай, Романова. ■

игра 07

ЖАНР **АРКАДА-МИФ**
ПЛАТФОРМА **SONY PLAYSTATION 2**
КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР **Дэйв Джеффи (DAVE JAFFE)**
ХУДОЖНИК **ПИТЕР КИМ (PETER KIM)**
ПРОГРАММИСТ **ТИМ МОСС (TIM MOSS)**
КОМПОЗИТОР **ЖЕРАР МОРИНО (GERARD MORINO) & Co**
РАЗРАБОТКА И ИЗДАНИЕ **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT OF AMERICA**
ДАТА РЕЛИЗА **АПРЕЛЬ 2005 г.**

GOD OF WAR

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Героя много



Буржуазия за. — Боги и залы. — Сцены насилия. — Боялись о сексе. — За гениталии. — Лишний элемент.

God of War... При этих словах цивилизованная (американская и британская) игровая журналистика исходит пеной экстаза, энергично жестикулирует, теряет человеческий облик. По темным уголкам Сети вспыхивают Правдивые Рецензии Честных Игроков, которые уличают игру в хищении идей у Prince of Persia, Return of the King,

God of War (GOW) — не просто игра для консоли Sony PlayStation 2, а феномен, событие или, если угодно, напасть. Мы все ее купим. И это знание удручает.

Внутренняя команда Sony Computer Entertainment of America (www.us.playstation.com) делала GOW целых три года. Сколько в нее вложено денег, не знает никто. Но, вполне возможно, God of War — самая дорогая американская видеоигра в истории. Здесь вам, знаете ли, не Япония.

Что же такое God of War? Это... э-э-э... игра про Древнюю Грецию. Про богов, про мифы, про героев и чудовищ. Почти про Геракла. Еще это пламенное любовное послание Дэйва Джеффи, невероятно креативного директора отделения «Сони» в Санта-Монике, хорошим фильмам своего детства. Приключенческим, про Синдбада и Индиану, картинам, кинематографу той категории, где каждая секунда экранного времени без участия вооруженных саблями скелетов считается потраченной впустую. Если свежих скелетов не завезли, можно обойтись лернейской гидрой в натуральную величину или гробом, поражающим недругов электрическими разрядами. Но это, конечно, полумеры. Так и есть, разработчики любят кинематограф в первую очередь, а видеоигры — во вторую. Ну и что такого? Послужной список у них весьма, кстати, скромный: Twisted Metal: Black, Kinetica и еще что-то проходное. Но какова эрудиция!

Как может выглядеть игра с такими могучими кинематографическими корнями? Только хорошо! Бездонный бюджет GOW чувствуется во всем. Здесь самые длинные коридоры, самые глубокие пропасти, самые высокие горы, самый адский ад и самая пус-



Devil May Cry, Diablo, Blade of Darkness, Metal Gear Solid и, кажется, всего остального. Отдельно вывешиваются списки обобранных фильмов и ограбленных беззащитных комиксов. Деваться некуда!

тынная пустыня, самые большие залы и самые упитанные колонны. Уровни огромны. Каждый — несомненный шедевр архитектуры и оптимизации с зеркальными полами, хитрой подсветкой, мелкими деталями и гигантскими подвижными элементами, который надо долго и упоенно расшифровывать. Здесь больше ловушек, чем в Blade of Darkness, и больше тайников, чем в первом Quake.

Трудно сказать, какая картинка лучше — эта или Devil May Cry 3. Но на очень красивых уровнях DMC3 ты проводишь минуты, а на очень красивых уровнях God of War — часы. Это при том, что скорость продвижения по уровням DMC3 и GOW одна и та же! Ну и геймплей, конечно, на первый взгляд похож. Не зря злобствуют честные гики.

God of War выглядит и играется как высокоинтеллектуальный слэшер. У бравого спартамца Кратоса (собираемый образ Настоящего Древнегреческого Героя) к рукам прикована пара огненных мечей. Этими мечами он в одиночку (и самым зверским, надо заметить, образом) расправится со всей античной мифологией. Порвет пасть гидре. Даст пинка церберу. Оторвет крылышки гарпии. Откроет голову Горгоне. Короче, образец для подражания. Но этого мало! Приключенческие фильмы приключенческими фильмами, но God of War учит не только хорошему. В одном фрагменте Кратос кувырывается в постельку с двумя смешливыми девицами, а в другом долго и нутжно толкает к алтарю клетку с жертвой — истощенно орущим человечком. Даже на общем фоне из артистично зарезанных, зарубленных, выпотрошенных, съеденных и заклеванных существ эти две сценки выделяются. Что особенно приятно, Безобразным Сексуальным Эпизодом (с двумя, напомним, дамами сразу) можно управлять — и еще как! Левой аналоговой рукояткой. К использованию геймпада в GOW вообще



подходят очень творчески. Геймпад в игре употребляется весь. Без остатка. Надо жать на все шифты

(иногда одновременно), топить то левую, то правую, а то и обе рукоятки, а уж про обычные четыре кнопки и говорить нечего. Хотя формально здесь всего два удара: сильный и слабый! При всем многообразии комбинаций, сверхспособностей и дополнительного оружия запутаться в кнопках нельзя. Все очень правильно разнесено по контроллеру. Встроенные «танцевалки» (фрагменты, где следует ритмично и в правильной последовательности давить кнопки, по-

НЕСМОТЯ НА ТО ЧТО GOD OF WAR — ИГРА АМЕРИКАНСКАЯ, ДА ЕЩЕ И ПРО ДРЕВНЮЮ ГРЕЦИЮ, В НЕЙ ПРИСУТСТВУЕТ ВСЕ ТОТ ЖЕ ГИГАНТСКИЙ МЕЧ, ЧТО И В ЯПОНСКИХ ИГРАХ ПРО ДРЕВНИЙ РИМ.

КОМПЬЮТЕРРА ONLINE

Лучше один раз увидеть:

КАДР ДНЯ:

нановертолеты
взрыв звезды
роботы
невидимая галактика
трехмерная Windows

и десятки других интересных снимков

<http://www.computerra.ru/kadr.html>

ка Кратос выкалывает глаз гидре или изящно прихватывает за гениталии минотавра) придают управлению дополнительную четкость.

Вздрагивает кроватка, ритмично подпрыгивает кувшин в изголовье...

Смущает, что даже при таком разгуле страстей в God of War нет ни одной гомоэротической сцены.

Мне кажется, давно уже пора.

Несмотря на то что игра выглядит и играется



чистым слэшером, что здесь можно покупать дополнительные комбинации и удары (как в Blade of Darkness и Return of the King), что полезные мана и деньги улетучиваются из врагов в виде красных и зеленых элементариев (как в Devil May Cry), что в

момент блокирования тормозится время (как в Sands of Time), на деле это тщательно замаскированный платформер. Классический платформер, который можно поставить в один ряд с такими монстрами, как Heart of Darkness, Abe's Oddysee, а может быть, даже Another World. Жестокие бои с рубкой армий вялой мелюзги и одного-другого крепенького полубосса в God of War — мгнове-

ние, а вот ползание по увитым плющом стенам, прыжки по ненадежным плоскостям, бег с препятствиями и заплывы в виде «строго сбоку» — жизнь. Ну и что, что игра военная и героическая? Посчитайте сами, сколько времени вы проводите за накручиванием комбинаций и сколько — за покорением неприступных вершин.

Придумывая комиксы о царях, богах и героях, древние греки вряд ли задумывались, какую благодатную почву создают для венских психиатров. Сей момент в God of War отображен. Кратосу приходится дать по шее в том числе собственному бессознательному.

Как и в любом нормальном платформере, собственно платформ в GOW всего ничего... Зато бездна всяческих околоплатформенных пазлов и ловушек. Прыжки по покатушкам приятно разнообразят проносащиеся туда-сюда циркулярные пилы, подводные эскапады — очень красиво сходящиеся на незадачливом пловце шипы и шестеренки. В сюрреалистическом, явно сочиненном под сильным влиянием Американа Макги (American McGee) царстве Аида установлено самое садистское изобретение — вращающиеся колонны, усеянные изогнутыми лезвиями. Карабкаться по такой штуке? Уж лучше себя в руку булавкой тыкать.

А пазлы встречаются очень подлые. Например, в типовой настенный тетрис (фигуры, правда, двигаются не сами по себе, а под влиянием мозолистых рук Кратоса) включен... ЛИШНИЙ ЭЛЕМЕНТ.

Не нужно, не нужно доверять очевидным решениям. Если вы видите ничем не прегражденный выход — самое время облазить все карнизы и заглянуть за каждую статую. А если из воды воздвиглись платформы, это еще не значит, что вам надо по ним прыгать. Лучше нырнуть.

Таким образом, GOW не только настоящий, без дураков, слэшер, не только классический платформер, но еще и, по всей видимости, квест. А также РПГ, авиационный симулятор и походовая стратегия. Но что вам ярлыки?..

Сюжет в God of War, по счастью, незаметен. То есть к тому моменту, когда до вас дойдет, что в этой игре все-таки есть сюжет и его вам рассказывают, да еще и в весьма извращенной форме (посредством многочисленных флэшбэков и флэшбэков внутри флэшбэков), будет уже поздно.

Вообще — ничего страшного. Умеренная космогония. Мифологические комиксы. Про Кратоса, склочную семейку с Олимпа и того бога войны, который все-таки не артиллерист. Еще здесь есть слепой титан, ползущий на четвереньках через пустыню. И на спине у него болтаются горный кряж и Храм Пандоры.

Кстати, вы просто обязаны знать эту деталь: у God of War пять композиторов. Музыка могучая пятерка изобразила довольно интересную. Симфоническую такую. Походит на саундтреки ко всем голливудским фильмам одновременно.

Удивительно, что игра, раздираемая таким количеством геймплей-течений, получилась настолько приличной... Да что там — прекрасной. Настоящей. Ни один уровень не похож на другой. Все пазлы построены на разных принципах. В каждой драке вводится новый элемент. GOW — игра-ругут, игра-Протей, многоликая и удивительная. Дэйв Джеффи — настоящий талант. Гений.

А что последний кадр God of War буквально цитирует «Конана-варвара» — так это, может быть, случайность. А может — преемственность. А может — незначительное обстоятельство, которому не стоит придавать значения...

По вашему выбору. ▣

игра 08

ЖАНР **ТАКТИКА С РПГ-НАЛЕТОМ**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**

КООРДИНАЦИЯ ПРОЕКТА, СКРИПТОВАНИЕ, СБОРКА **АЛЕКСАНДР «NOVIK» МОСКАЛЕЦ** | СЮЖЕТ, ДИАЛОГИ **ИВАН КОШКИН**
3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ, АНИМАЦИЯ, 2D-ГРАФИКА, ТЕКСТУРЫ, ОБЩИЙ ДИЗАЙН **ВАЛЕРИЙ «DIEZEL» РЕЛЬСОВ**
СОЗДАНИЕ ИГРОВЫХ ЗОН **ИГОРЬ «INGVAR» ШАБАЛЬНИКОВ** | СКРИПТОВАНИЕ, ТЕСТИРОВАНИЕ **ДМИТРИЙ «DEMON.GDV» ГРОМОВ**
ТЕСТИРОВАНИЕ, СОЗДАНИЕ ИГРОВЫХ ЗОН **ВИТАЛИЙ «WILDR@ID» МАРКОВ** | КОМПОЗИТОР **АНДРЕЙ «ARCHONT» ФЕДОРЕНКО**
РАЗРАБОТКА **Novik & Co** | ИЗДАНИЕ **NIVAL, «1C»**

ДАТА РЕЛИЗА **29 АПРЕЛЯ 2005 Г.**

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **PENTIUM III 2200, 512 МБАЙТ ОЗУ, 3D-УСКОРИТЕЛЬ AGP 4x КЛАССА СО 128 МБАЙТ ПАМЯТИ, 3 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ**

«СЕРП И МОЛОТ»

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Спецзаказ

*Плохая. — Отказываюсь сравнивать. — Хорошая! — Москалец ждать не стал. — Выпуск-
лости цэрэушницы. — Не короткая, а нелинейная. — Культ кулеврины. — А меха?*



Советский сержант (*про-
нзительно*): — Лайк ту
хелл! Фак оф!

Командир патруля US Army: —
Nobody prisoners! Fire!

Наш герой, капитан: — Что ты
ему сказал-то?

Советский сержант (*басовито,
добродушно*): — По матери
послал...

Даже за этот очаровательный
диалог (несмотря на то что за
ним последовала Третья миро-
вая) игре «Серб и молот»
(«СиМ», www.nival.com/hs_ru)
можно многое простить. А про-
щать есть что.

В первую очередь то, что она
далека от идеала. Ничего себе
упрек! А кто близок-то? Да я и
не спорю, никто не близок.
Просто, «СиМ» настолько хо-
рош, что начинаешь ждать от
него ангельского сияния. А его
нет. Более того, не то что ним-
ба, от игры даже крыльев не
дождешься; и скоро сам начи-
наешь сучить копытами, извер-
гать серное зловоние и вонзять
рога в монитор — когда «СиМ»
отчебучивает следующую из
выматывающей череды мелких
гадостей. Тормозит, холера, и
скрипты дурацкие, и уровни за-
тянутые, а некоторые так вовсе
— «Сапер» с красивым задни-
ком: знай разминируй или ска-
чи между фугасов. И на каждое
твое нетривиальное решение
— непробиваемый скрипт:
«Бац! Не суй ручонки куда не
надо!».

А что же игра, которая раз за разом доводит до
исступления? Она хороша, очень хороша! Что,
лучше, чем вечные маяки жанра — Jagged Alliance
или, свят-свят, X-COM? Ну... может, и нет. А может,
и да. Да и как такое сравнивать? Чем первый
«Принц Персии» был лучше предпоследнего? Ис-
ключительно первородством. А так, та еще тяго-
мотина. Это все равно что пытаться выяснить, что
вкуснее: фруктово-ягодное мороженое за семь
совкопеек или ролл «Калифорния»? Кстати, купил
я недавно это самое «за семь копеек», из носталь-
гических соображений. И съел. И зря. И в JA, хоть
он и сохранился в потаенном уголке винчестера,
играть не стану. А в «СиМ» играть буду, пока не
удостоверюсь, что облазил все уголки и обнали-
чил все сюжетные выверты. Очень аддитивное
творение, буквально введливое.

Впрочем, обо всем по порядку. Исаак родил Иако-
ва, Иаков родил Иосифа, Nival сделал Silent Storm
— тактику с великолепным, но каким-то удив-
ительно отечественным (в худшем смысле слова)
движком. SS удался (по большей части), и Nival
выпустил продолжение — «Часовые». «Часовые»
удались еще пуще, и все, кто это признал, стали
ждать, когда Nival смастерит «Часовых-2». Но кое-
кто, а именно Александр Москалец, ждать не стал.
Он и его друзья, ныне известные как команда
Novik & Co, заточили карандаши, раскогечарили
компьютеры и принялись делать мод, вскоре вы-
росший в целый, не побоимся этого слова, аддон.
Вдохновение Novik'a не оставляло, а Nival'у не из-
менила наблюдательность: «Экий хороший аддон!
Прямо целая игра!» — подумали там и взяли
Novik'a под крылышко. Вот так и родился «Серб и
молот», игра о трех дисках о том, что происходи-
ло в американской зоне оккупации, на террито-
рии Германии, вскоре после капитуляции послед-
ней и ее раздела между союзниками.

«СиМ» и впрямь совсем иная игра, даже как бы
немного другого жанра. Эти оговорки — «немно-
го» и «как бы» — не случайны. Принципиальных
изменений, вопреки заверениям издателей, нет.

Ролевая составляющая добавлена, но она настолько поверхностна, что сказать про «СиМ», что он приблизился к РПГ, было бы невероятным преувеличением. Да, больше нет расписанных во время брифинга миссий, с NPC надо общаться и вовсе не следует палить в каждый шелохнувшийся объект крупнее кошки. Но! Миссии никуда не делись, просто об их целях приходится догадываться самому, что, впрочем, труда не составляет. NPC мало, диалоги с ними — цирковой фокус: как правило, вся их нелинейность сводится к выбору из ответов типа «да» или «нет», и выбирать больше одного раза за разговор приходится редко. А насчет беспорядочных огневых связей... Зря они это. Слишком уж жестко и однонаправленно карается: уложил пару гражданских, оказал сопротивление при аресте — и все, конец. Добро пожаловать в неразрывную цепочку боестолкновений, изображающих начало войны между СССР и США.

Зато, впервые в серии Silent Storm, персонажи — попутчики, боевые друзья — обрели настоящую зримость и выпуклость. Никакого невольничьего рынка. Каждого надо найти, уговорить и в дальнейшем действовать с оглядкой на его закидоны и принципы. Иначе уйдет — и хорошо если мирно, а то и финкой пырнет на прощанье. Особенно, гм, рельефна одна героиня, по фамилии Сандерс. В каждом следующем диалоге сообщает о себе что-то новенькое: что она рейнджер, что она военный врач, что она агент ЦРУ, что сегодня вечером не занята, наконец, «Сделаем по-моему или я сниму их с твоего трупа!». Хорош и desperado-снайпер Моше (хотя история варшавского гетто в его изложении не вполне истинна). А некоторые соратники окажутся вполне узнаваемы по предыдущим играм серии и даже лично знакомы протагонисту.

Кстати, никуда не делась Silent Storm-генерация персонажа. Вот только из нее изъяли по принципиальным соображениям женскую половину, и мне не удалось изобразить старого индейца, который так хорошо зарекомендовал себя в двух предыдущих «Сайлентах»...

Ну а игра кажется очень короткой, хотя это обманчивое впечатление. В первый раз пройти ее от начала до конца удалось за одну ночь («Жена, принеси пару спичек — надо веки подпереть!»). А что же на трех дисках? А там — сюжетная нелинейность. Которой, если не поленишься и найти поворотную точку, хватает и на следующую ночь, и на следующий день. И этих самых точек несколько, но вам, по дружбе, я выдам только одну: если, случайно ворвавшись в чужую драку, поддержать солдат «Молота Тора» (знакомое название, да?) — сюжет пойдет в одну сторону, а если прийти на подмогу «Часовым» (тоже не чужие, не так ли?) — в совсем-совсем другую. Перестрелки остались без изменений. Хардкор-

ным игрокам, из тех, что проходили SS в одиночку, на максимальном уровне сложности, санитаром, утешиться нечем. «СиМ» — игра не для них. Даже если выкрутить сложность на максимум, а в «СиМ» сохранена вся система филигранной настройки игровых правил, появившаяся в SS, играть все равно будет не слишком трудно. Мощь противника, его способности к «заткаться и прыгнуть», его меткость, все это компенсируется стремительным ростом уровня подведомственных персонажей. И появляющимися у них перками. Как ни крути, а способности типа «гарантированный критический урон на расстоянии» и «всегда первый ход в пошаговом режиме» перевешивают любые вражеские уловки. Это бывает чертовски приятно, когда при входе на новую локацию сталкиваешься нос к носу с полудюжиной пулеметчиков под командой офицера и укладываешь их всех за один ход из пистолета в руке инженера. Адреналин так и брызжет!

Это, между прочим, еще одно достижение «СиМ». Здесь нет культа оружия. «Пушек» навалом, любых и разных. От ТТ до «Узи». А по спецзаказу можно даже приобрести винтовочный обрез, из тех, что в советском кино несли смерть в обмен на продрозверстку председателям колхозов. Но пуля всегда пуля, независимо от того, что за дуло ее выпустило. И создатели «СиМ» это понимают. Равно как и то, что рубят не топором, а руками. Поэтому здесь абсолютно неважно, какая у тебя фузея, лишь бы работала исправно. Единственная из оружейных характеристик, сохранившая актуальность, — дальность стрельбы. Остальное — прах. И это правильно. Раз уж всплыли какие-то «спецзаказы», не могу не упомянуть, что в игре понадобятся деньги. За лекарства, снаря-

Чувствуется, что «СиМ» начинался как любительский аддон: где-то увлеклись, где-то недосмотрели, что-то пере-, а что-то недогнули. Но как же далеко игра ушла от дилетантизма!



SILENT STORM С НЕЛИНЕЙНЫМ СЮЖЕТОМ И РОЛЕВОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ — РАЗВЕ НЕ ОБ ЭТОМ МЫ МЕЧТАЛИ! Ну и как, наличествует? Почти...

жение, информацию, модернизацию оружия надо платить. При этом банкноты на дороге не валяются. Но есть, есть способы деньгодобычи, в том числе урядный, хотя и морально оправданный рэкет! Впрочем, можно играть и не платя никому ни копейки, рассчитывая только на трофеи и удачу. Это уж кому как милее...

Наверное, самое главное завоевание «СиМ» — как раз это «кому как милее». Игру можно подог-

нать под любой темперамент и менталитет. Лютый, по моде последнего времени, антиамериканист сможет всласть настреляться в объекты своей произрастающей из неблагодарности ненависти. Человек же вменяемый сделает все, чтобы прекратить бойню в Европе, и, по возможности, добьется этого малой кровью.

Самая же сладкая новость, как положено, в конце. В «СиМ» нет панцеркляйнов! Никто больше не должен курочить этих неуклюжих, говоря на аниме-жаргоне, меха. И тем более унижаться, залезая в их пропахшие мазутом утробы... ☐

игра 09

ЖАНР **ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР**
ПЛАТФОРМА **PC (WINDOWS 98/2K/XP)**
ДИЗАЙН **БИЛЛ ГАРДНЕР (BILL GARDNER), ЯН ВОГЕЛЬ (IAN VOGEL)** | АРТ **СТИВЕН КИМУРА (STEVEN KIMURA)**
ПРОГРАММИСТ **ДЖОН АБЕРКРОМБИ (JOHN ABERCROMBIE)**
СЦЕНАРИЙ **САРА ВЕРРИЛЛИ (SARA VERRILLI)**
РАЗРАБОТКА **IRRATIONAL GAMES**
ИЗДАНИЕ **VIVENDI UNIVERSAL**
ДАТА РЕЛИЗА **АПРЕЛЬ 2005 Г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **PENTIUM 4 2000+, 512 МБАЙТ ОЗУ, DIRECTX-ВИДЕОКАРТА СО 128 МБАЙТ ОЗУ, 1,7 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ**

SWAT 4

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Танец на краю

Момент выстрела. — Склоняя весы. — Пятьдесят на пятьдесят. — В дыму. — Клинья смерти.

SWAT 4 (www.swat4.com) заставляет напряженно думать — в самые непривычные моменты. В обычном тактическом шутере в момент выстрела игрок загадывает, попадет ли.

Это все, что его волнует. В SWAT 4 игрок, нажимая на спусковой крючок, мучительно морщит лоб и беззвучно шевелит губами. Ему надо многое сбалансировать в уме. Число убитых и раненых, количество допущенных ошибок — все это очки, все это влияет на итог, все это может превратить часы тяжелой работы над несчастной миссией в пшик. Необходим экспресс-прогноз на остаток уровня. Насколько тяжелы тактические условия? Какова вероятность того, что задание удастся выполнить, не совершая ошибок? Исходя из этого надо решить, стрелять ли врагу по конечностям или рискнуть послать пулю в корпус (не забыть учесть баллистические параметры избранного инструмента и характер боеприпасов!). А может, стоит отступить и попробовать взять гада живым?..

В SWAT 4 с вооруженного до зубов, оказывающего активное сопротивление и упорно не сдающегося живым противника надо сдвигать пылинки. Производя расчеты и ведя снайперский огонь, надо еще не забывать выкрикивать предупреждения, выполнять хитрый комплекс движений для ухода от ответных выстрелов, учитывать свойства окружающей среды (канистры с бензином имеют прискорбную тенден-



цию взрываться, а заложники — погибать) и, поверх всего, помнить, какие приказы в данные момент приводят в исполнение красное и синее звенья.

Ну а краем глаза — следить за картинкой в прицеле расположившегося на удаленной крыше снайпера.

Когда, уже на старте, игра заявляет о своей сложносочиненности и советует отправиться в обучающий режим — она не кривит душой.

SWAT 4 — комплексная игра. Она такова еще до разбора расширенного тактического инвентария. Забываемые под дверь клинья, газовые, дымовые и шумовые гранаты, баллончик со слезоточивым газом, гибкая зеркальная трубка, специальный дробовик для взлома замков — эти предметы, будучи употребленными должным образом, склоняют тактические весы в твою сторону. В самом начале и самом конце SWAT 4 очень легкая игра. В начале — потому что миссии щадящие и можно, ничего особо не калькулируя, все сделать правильно. На везении и интуиции. В конце — потому что на везении и интуиции уже не получается (даже на Normal, не говоря о) и приходится осваивать тонкие инструменты. А когда все изучено, когда все перечисленные действия ты выполняешь за доли секунды, без всякого труда... В общем, тогда уровень сложности становится понятием абстрактным.

Приятнее всего то, что разработчики не сделали из SWAT Full Spectrum Warrior. Хотя имели к тому все возможности. SWAT 4 — не набор тактических пазлов, каждый из которых решается единственно возможным образом. Игру можно осваивать самыми разными путями.

На Normal для прохождения миссии надо набрать 50 очков. Их можно набрать, вообще устранившись от необходимости спускать курок. У тебя есть четыре напарника. Они-то никогда не забудут выкрикнуть предупреждение, не запугают со вскрытием двери и метанием флэшбэнга, не пропустят затаившегося в тени (в игре нет приборов ночного видения) преступника, да и реакция у них на высоте... Ребята работают по учебнику. Очков дадут — море. А можно бороться за ту же сумму в одиночку. Лично вскрывать двери, выкрикивать предупреждения, бросать гранаты, вызывать огонь на себя (больше не на кого) — и побеждать, исполняя мучительно красивые ган-ката. Никогда не целясь в противника, который уже прицелился в тебя. Вместо этого пригнись, уклонись вправо, а сразу затем — влево. За это время надо успеть прицелиться и выстрелить, куда хочешь. Затем встать, сместиться, пригнуться, уклониться в сторону движения, затем — в противоположную... Маятник, в отличие от Raven Shield, качать можно очень долго. Чтобы убить

в SWAT 4 человека, в него надо попасть пять-шесть раз. Если, конечно, человек владеет ган-ката и вовремя убирает из-под пуль жизненно важные органы. Застрелить могут только в дверном проеме.

При таком варианте поведения очков будет набегать меньше — пока научишься вплетать в комбинации уклон-нов грозные выкрики (все-таки отдельная кнопка), пока разберешься, когда стрелять по конечностям, когда применять тазер, когда — резиновые пули, а когда сразу бить наповал и надеяться на лучшее... Но на твой счет обязательно поступит бонус за то, что ни одного напарника не было ранено. И еще один — если не позволил ранить себя. И к условиям миссии удастся адаптироваться более гибко — напарники-то ведут себя одинаково и на темных уровнях, и на светлых, и на тесных, и на просторных... Одинаково грамотно и без фантазии. А в одиночку можно поднапрячься и сотворить маленькое тактическое чудо.

Но и тот, и другой подход рано или поздно заведет в тупик. Тогда, когда поднимешь сложность или дойдешь до толковых уровней. С некоторого времени напарники просто перестанут справляться. Тупое, ровное, аккуратное прохождение — но этого мало! Очков не хватает! Как быть? Что делать?.. Все плохо и у гордого одиночки. Он проходит уровни гениально, творчески. Теоретически, он в со-

От боевой медитации несколько отвлекают: а) вертолет, зависший над отелем и ветром от винтов колеблющийся страховочную сетку; б) броневик, рывком срывающий с петель банковскую дверь. Хорошо!



стоянии взять живьем сколько угодно как угодно вооруженных врагов (ган-ката помогают и против дробовиков, и против штурмовых винтовок — гады с дробовиками не успевают перезарядить, а гады с винтовками — прицелиться), но... Ему элементарно не хватает рук.

В жизни каждого мужчины наступает такой момент, когда он понимает, что не в состоянии одновременно вышибать замок из дробовика, кидать газовую гранату или флэшбэнг, орать «полиция!» и врваться в комнату, уклоняясь от пуль и стреляя в ответ. Это горько. Это больно. Это обидно. Но это надо пережить.

Потому что затем наступает самая лучшая часть SWAT 4 — момент триумфального слияния стилей. Хитроумный тактик взваливает часть бое-

вых функций на себя. На службу гордому одиночке приходят напарники. О-о, и какие же возможности распахиваются тогда перед потрясенным игроком! Маневр «Эк-

вилибриум»: встаем носом к двери в полной боевой готовности, даем команду, напарники снимают дверь с петель, бросают внутрь гранату и кричат, а главный герой залезает в задымленную комнату и, четко исполняя ган-ката, уничтожает окутанную дымом, оглушенную и потрясенную оппозицию. Смерть врага в SWAT 4 стоит очень дорого, смерть напарника не стоит ничего. Число убитых полицейских никого не волнует — работа у них такая. И потому можно использовать партнеров как запас тактических фишек. Видишь опасное место, где, как ни уклоняйся, может прилететь пуля в спину? Пошли напарника! Пока его убивают (пять-шесть попаданий, напомним), можно сориентироваться на местности и сделать все красиво.

Собственно, в таком режиме (стоит назвать его «Бегущий суслик») удастся победить сумасшедшие уровни «Научно-исследовательский центр» и «Логово сектантов» (и, наверное, «Место встречи русской и итальянской мафии») с непотребной суммой очков и без единой царапины.

Ну а хитроумный тактик добавок забивает под двери клинья, отрезая врагам путь к отступлению, ведет наблюдение с помощью снайперов, использует вместо флэшбэнга слезоточивый газ (в комплекте с противогазами), практикует бесшумный вход в комнату, посылает часть отряда в коварный обходной маневр... Собственно боевые маневры он исполняет куда хуже, но многочисленные тактические предосторожности это компенсируют. Совершенная игровая система при полной иллюзии свободы. SWAT 4 — очень необычный, но и очень хороший тактический шутер. Создатели пошли на множество условностей (дробовики не работают, скрипты примитивнейшие, какие поверхности пули пробивают, а какие нет, можно только догадываться), сознательно облегчили геймплей (заложника убить куда труднее, чем террориста. Да и преступники не стреляют из окон, целятся в невинную жертву целую вечность, паникуют, когда паниковать совсем не надо), сделали не слишком удобную боевую (надо приноровиться) и тактическую (то же самое) систему, наконец, произвели на свет весьма короткую игру... Но своего добились. SWAT 4 — игра, в которую играют по правилам. И это превосходные, умные, добрые, вечные правила. В этом, собственно, и заключается главное отличие SWAT 4 от Full Spectrum Warrior. ■

То, что SWAT 4 — еще и дико красивый тактический шутер, дела нисколько не портит. Освещение! Погодные эффекты! Атмосфера!

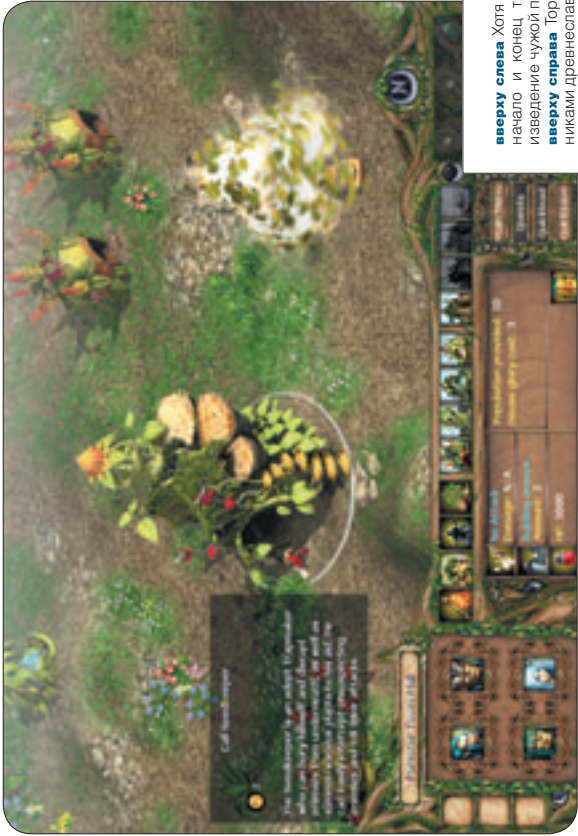
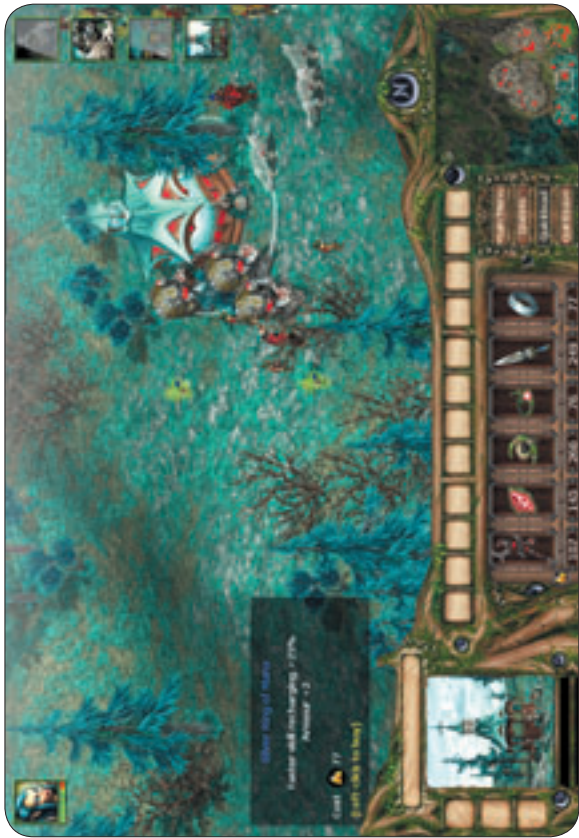




вверху слева Залил zenki дорогим парфюмом и в примерочную — блевать. Не донесет!
вверху справа Мини-игра. Убегай от женщин, а то они посмеются над твоим... Посмеются, короче.
слева Способности этого человека к уринации вызывают удивление, граничащее с трепетом. Он готов к этому всегда и постоянно, в любом месте и обществе.
справа У шефа отличный монитор. И хук левой тоже будь здоров! И подделом, не надо говорить начальству «asshole».

Игра 01

7 Sins
(пресс-демо)



вверху слева Хотя в середине отдельной миссии Rising Kingdoms случаются нюансы, начало и конец традиционны: строительство собственной базы и запечатленное изведение чужой под корень.

вверху справа Торговый шатер эльфийского табора обнаруживает сходство с памятниками древнеславянского зодчества... Да какая разница? Главное — обмундирования много и стоит оно стотинки.

слева Каждый из четырех видов героев хорошо сочетается с определенной категорией войск расы. Вихрь листьев? — Это идет строительство.

справа Сражения стремятся свестись к обычной «неразвешенной», поэтому способности героев, требующие активации, и даром не нужны.

игра 02

Rising Kingdoms
(демо-версия)



GTR: FIA GT Racing Game

Игра
03

вверху слева Vertigo Streiff в личном списке симпатий идет сразу после Morgan Aero 8. Трудно сказать, почему, пристрастия — штука малообъяснимая.
вверху справа Заслуженный движок хоть и умеет устраивать погодную карусель, обес-
 печить смену времени суток не в состоянии. А потому 24-часовой марафон оказался
 разрезан на части. Да и ночь тут какая-то странная..
слева Поломки происходят не только из-за наших ошибок, но и случайно, с течением
 времени. А вот соперники сходят с дистанции именно тогда, когда это произошло с
 ними в 2002-м.
справа Шоу-рум — едва ли не лучшая возможность со всех сторон рассмотреть рос-
 кошный автосортимент в подробностях.



04

вверху слева Да, гравиган мы уже видели — в чужом шугере от первого лица. Но разве там он трудился столь же сказочно?
вверху справа А вот скажите-ка: Дуэйн «Утес» Джонсон, Морпех будущего фильма по DOOM-мотивам, обладает ли таким же подвижным лицом? Если ответ «нет», решитель-но потребуем привлечение к съемкам виртуальных актеров.
слева Вот в таких непростых условиях проводят отпуск на Марсе военспецы. Артефакт резко ухудшает видимость, зато противник движется словно во сне. Вразвалку подхо-дим вплотную и лупим изо всех стволов!
справа Встреча на Эльбе. Жизнь всерьез потрелала профессора Бертругера (на фото слева, в парадных крыльях)...

DOOM 3: Resurrection of Evil



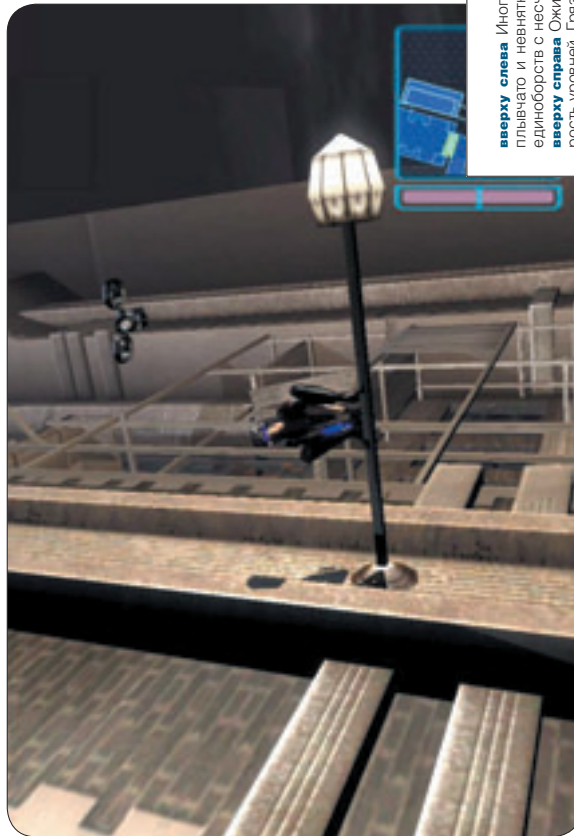
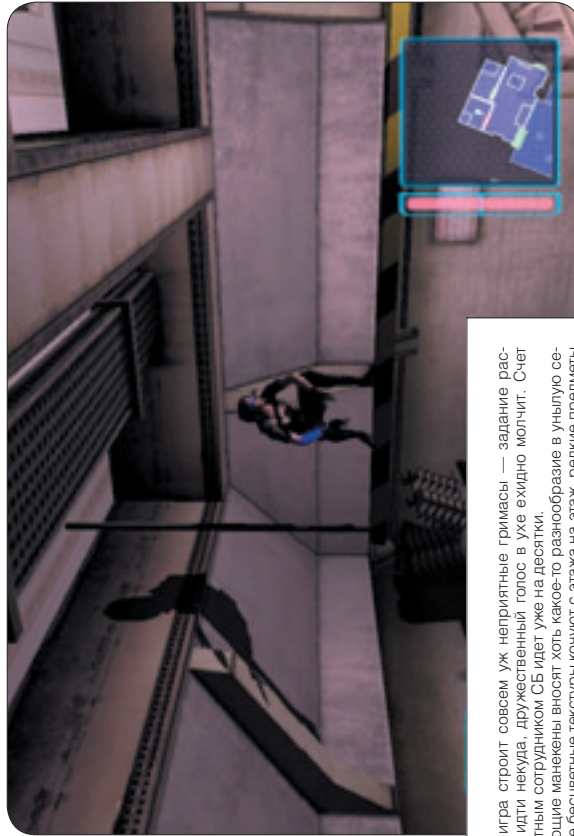
Игра 05

вверху слева Несколько отрядов в каре и друг в друге напоминают колонию смертельно ядовитых тропических грибов.
вверху справа Стычка очень мелкого масштаба. Кажется, наша берет или уже взяла.
слева Резюме полководцев столь объемны, что отпеснили найм войск в угол экрана.
справа Пакостить противнику на стратегической карте — занятие не то чтобы очень увлекательное, но весьма продуктивное. Можно даже провинцию («сектор») взбунтовать.

«Казачи-2:
Наполеоновские войны»

Игра 06

Stolen



вверху слева Иногда игра строит совсем уж неприятные гримасы — задание расплывчато и неясно, идти куда, дружественный голос в ухе ехидно молчит. Счет единоборств с несчастным сотрудником СБ идет уже на десятки.

вверху справа Оживающие манекены вносят хоть какое-то разнообразие в унылую серость уровней. Грязные бесцветные текстуры кочуют с этажа на этаж, редкие предметы мебели отпиливаются только углом повтора.

слева Не то Багира, не то Бэтвумен. Места для занятий спортивной гимнастикой строго регламентированы, а дабы игрок (упаси боже!) не пропустил очередного «козла» — еще и подсвечены.

справа Все ужимки с настенным кроссом и хождением по импровизированному бревну теряют смысл, когда выясняется, что проку от растянутых по локациям ИК-лучам никакого: сирена завопит исправно, а вот слуги закона потеряются где-то на полпути из буфета с пончиками к головной серверной.



вверху слева Выдав циклопу по первое число мечами на цепочках, просто большим мечом, а также широким ассортиментом магии (от Аида, Посейдона, Зевеса и тому подобным крупным производителям), можно приступить к танцевальным упражнениям. И — «крестик». И — «кружочек»... И — па рукояткой.

вверху справа Очень милая мини-игра «Порви пасть гидрочке». Головы у гидрочки много. Пастей, легко заметить, тоже. Есть где развлекаться.

слева До таких высот в трехмерных экшенах не воспарял еще никто. Цитируются... «Американские гладиаторы»!

справа Горгонки обладают мерзкой способностью обращаться в камень и уничтожать одним ударом. Особенно неприятно, когда Смертоносный Взгляд прилетает из-за угла. Впрочем, голову змееносой даме можно отодрать голыми руками. Что несколько компенсирует.

игра 07

God of War

Игра 08



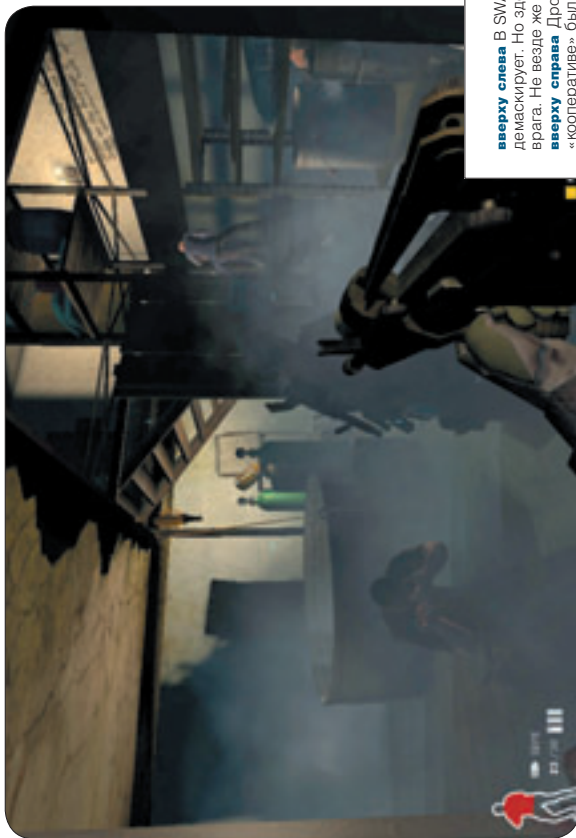
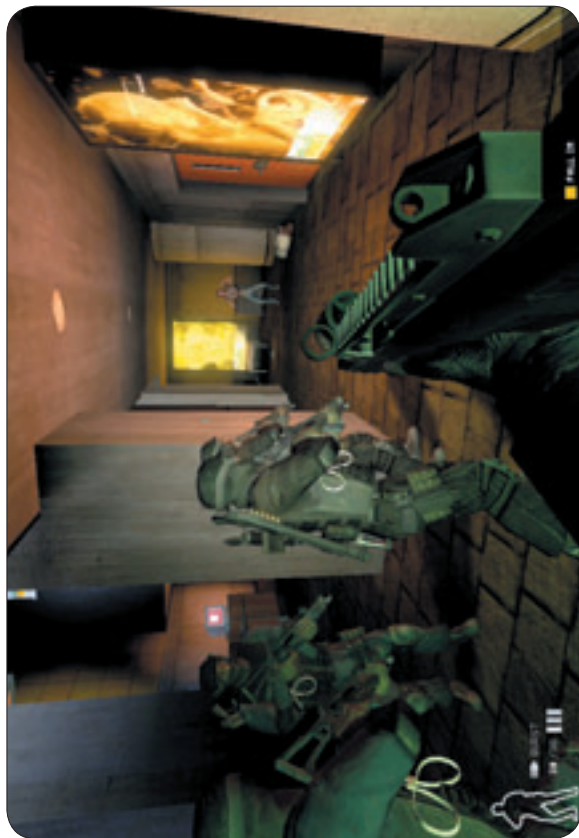
вверху слева Хитрая камера по своей воле приближает особо кровавые и драматические эпизоды. Всякому приятно посмотреть в подробностях, как его подопечный уложил двоих супостатов одним выстрелом.

вверху справа Столь невоздержанное поведение в черте города карается глобальным конфликтом сдерживающих.

слева Одна из поворотных точек сюжета. Враги возле горящей машины, а союзники в лесу (одному из них и принадлежит ноги в сапогах, правда, он уже умер). Но могло бы быть и наоборот.

справа С некоторыми NPC удается договориться, только пустив им кошку из носа.

«Серп и молот»



вверху слева В SWAT 4 следует играть с безусловно включенным фонариком. Да, это демаскирует. Но здесь вам не стелс-шутер. Поверьте, темнота — лучший друг вашего врага. Не везде же такие красивые светящиеся рекламы.

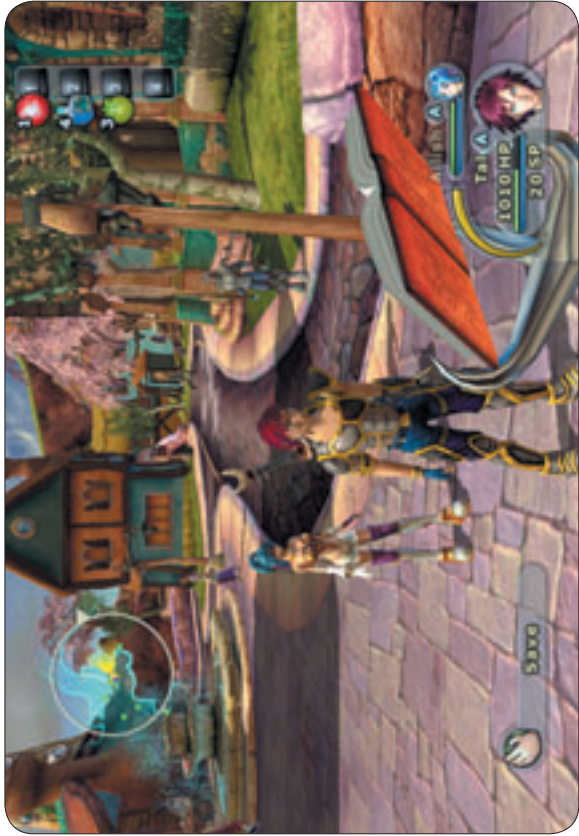
вверху справа Дробовик для вышибания замков — прекрасное изобретение. Но в «кооперативе» был интересный случай: вынесли дверь, вошли, а там — полицейский в штатском. Кричит о том, что он полицейский в штатском. Ну а в ушах-то после дробовика звенит. Ну, вы поняли. Нехорошо получилось.

слева Примерно так в SWAT 4 выглядит среднестатистическая перестрелка на хорошем уровне сложности. Во всей этой мешанине мало того что надо вычленивать врагов, каждого надо еще и обработать по индивидуальной программе.

справа От налетов на набитые вооруженными бандитами притоны — к тихому и мирному, почти идиллическому задержанию маньяка. Очень атмосферная миссия. Из двух коридорчиков, газетных вырезок и маленькой комнатки получился дворец ночных кошмаров.

игра 09

SWAT 4



вверху слева Яркая приятная графика открытых уровней усредно поглощает любое раздражение многочисленными недостатками игры...

вверху справа ...но в подземеельях это преимущество исчезает. Какая словесформа вам больше нравится: «втыкаем» или «на ножах»?

слева Диалогов могло бы и не быть. Вообще. Они сделаны для галочки и приносят ровно столько же пользы, Zero.

справа Без удобной системы прицеливания триггером геймпледа бой становится чуть более напряженным. И увлекательным!

игра 10

Sudeki



игра

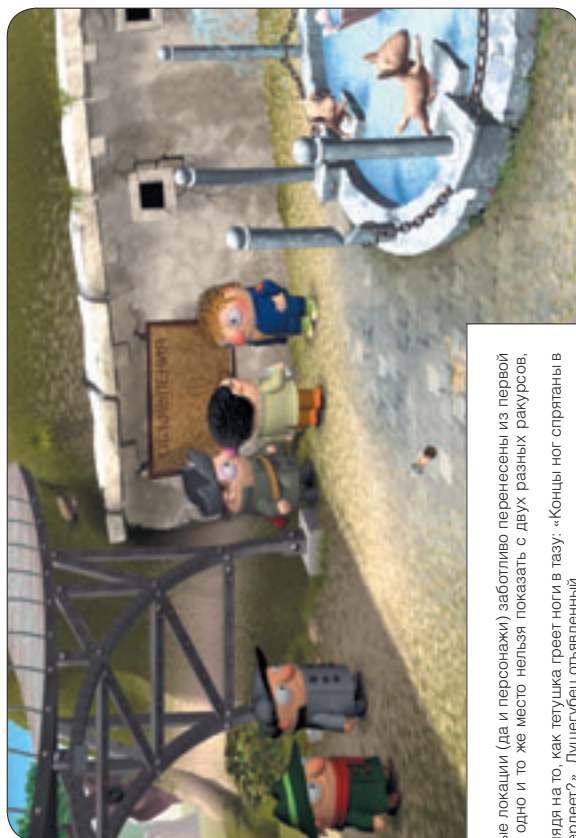
вверху слева С Роем нашим Джонсом надо обращаться осторожно. Все-таки единственная вменяемая звезда в FNR2. Кстати, в режиме карьеры можно драться не только с собственным бойцом, но и с каким-нибудь реально существующим. Если совсем фан-тазии нет.

вверху справа Али — гордый небойтель верхней строчки в таблице рекордов. Желаящие могут постараться воспроизвести карьеру. Правда, опции «уклониться от призыва во Вьетнам» в FNR2 пока что нет.

слева Очень, очень толковый режим тренировки. Действительно учат правильным комбинациям, которые можно применить на деле. Это помимо встроенных мини-игр на память и чувство ритма.

справа У Артуро Гатти короткие ручки, ножки и слабая «дыхалка». Зато удары в кожаную пластину, заменяющую ему лицо, можно принимать безбоязненно. В любых количествах.

Fight Night Round 2



вверху слепа Некоторые локации (да и персонажи) заботливо перенесены из первой части во вторую. Ведь одно и то же место нельзя показать с двух разных ракурсов, правда?

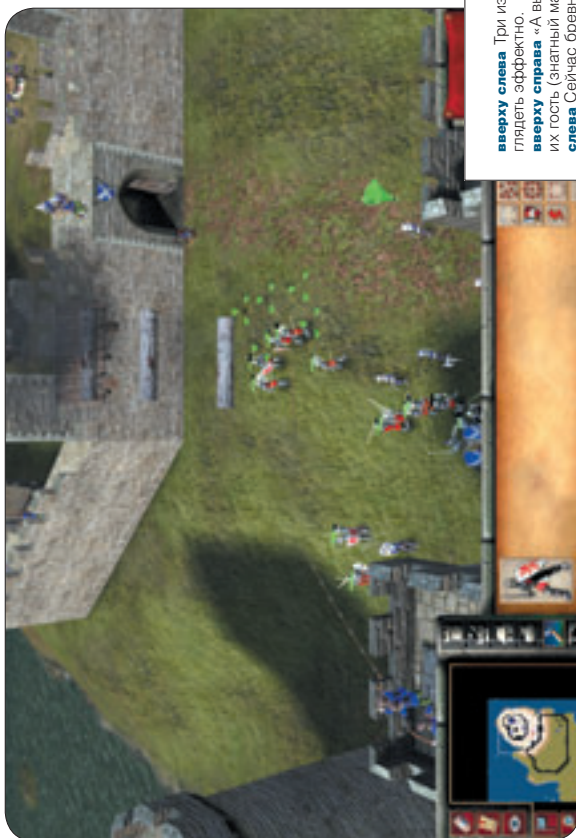
вверху справа Шеф, глядя на то, как тетушка греет ноги в тазу: «Концы ног спрятаны в воду. А если вода затвердеет?», Душегубец отъявленный.

слева Экономическая эффективность, конечно, требует жертв, но ВОТ ТАК воду было принято изображать. ДЕСЯТЬ лет назад. Невероятно.

справа Просто произнесите вслух: «Крепко не прижимай, порваться может» и знайте: тот человек, что, услышав это, забился в приступе неконтролируемых конвульсий, точно играл в «Тайны клуба собаководов».

игра 12

«Братья Пилоты 3D-2:
Тайны клуба собаководов»



вверху слева Три измерения занимают много места, но иногда помогают фортификациям выглядеть эффектно.
вверху справа «А вы все жрете... Все жрете, и жрете...» Лорд, леди и их гость (знатный мавр) зарабатывают честь челоустями.
слева Сейчас бревна задавят рыцарей, а уже потом загорятся и покатыются назад.
справа Трио наемников-берсерков на противоволчьем патрулировании.

игра 13

FireFly's
Stronghold 2



вверху слева Приятная неожиданность для Джоша. Впрочем, Шэннон не замедлит отреагировать на ситуацию ударом бейсбольной биты. Тяжело мальчишам.

вверху справа Торжественный ритуал вскрытия вентиляционной решетки проходит в благородном молчании. Выражения лиц у сотрудничающих девушек, как видите, самые одухотворенные.

слева Добро пожаловать во внеплановый эпизод «Секретных материалов». Хотя таких сопляков в ФБР не берут, да и привязывать фонариком клейкой лентой строящегося запрещено внутренним циркуляром Бюро.

справа Клякса, очень ленивый и неговорящий недополюбос. Чтобы быть страшным, ему явно не хватает полигонов. Чтобы быть смешным... тоже чего-то не хватает. Герои терзают беднягу в два фонарика, игроки вспоминают классический фильм The Blob (1958).

игра 14

ObsCure



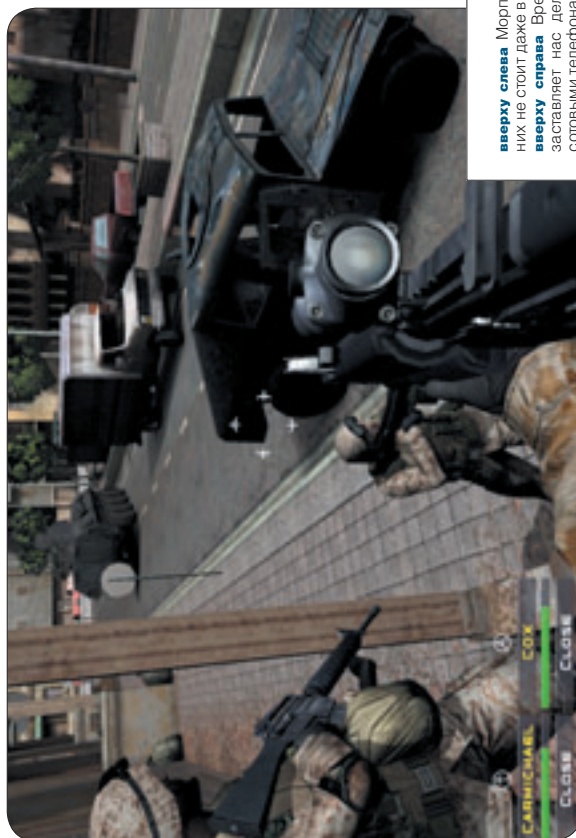
игра 15

вверху слева Это один из лучших внутриигровых «гэгов». Не по нашему мнению, а по сравнению с остальными. Трудно удержаться, но... положение «пузырей» с текстом относительно верхнего края рисунка и друг друга, кажется, должно соответствовать очередности реплик. Во всяком случае так удобнее.

вверху справа Постыдные пейзажи местами удались. Так ведь у кого учились... **слева** ...и, уа-ха-ха, квинтэссенция «Койотов». Да, лычки около портретов героев не просто так.

справа На Abrams и Bradley Койоты накладывают свои лапы неприемлемо поздно. Что все же лучше, чем никогда.

«Койоты:
Закон пустыни»



игра 16

вверху слева Морпехи прикрывают единственный вход в помещение. Надеться на них не стоит даже в этом простейшем случае.

вверху справа Время от времени сценарист подполковник Раймонд Джей Лидди заставлял нас делать странные вещи. Например, убивать безоружных людей с сотовыми телефонами в руках. «Типа, наводчик, мальчишки...»

слева Техника не только является предметом маблировки уровней — из некоторых орудий можно стрелять! Впрочем, обычно это неудобно и смертельно опасно. Забудьте.

справа Когда мораль и дисциплина рядового Кокса упадет до нулевой отметки, он бросит казенное имущество и отправится курить кальян и наблюдать танец живота, забыв потратившиеся ценности. Так?

Close Combat: First to Fight



вверху слева Самодельная карта AirWorld. Не надо было размещать самолеты там, где сам же выкопал море. Что с ними случилось? — Они утонули.
вверху справа Выигрышное положение батарей береговой охраны — значительно затрудняет их «зачистку» перед высадкой десанта.
слева Варяги не сдаются, идут ко дну гордо, отстреливаясь до последней секунды!
справа Башни и крепости, особенно с гарнизоном, отлично справляются с защитой рубежей.

Игра 17

Empire Earth II



вверху слева Вот в таком режиме (a-ля Alone in the Dark) в Cold Fear очень неудобно и ходить, и целиться. К счастью, по правой мышечке включается удобный вид из-за плеча. Знай наводи целуказатель.

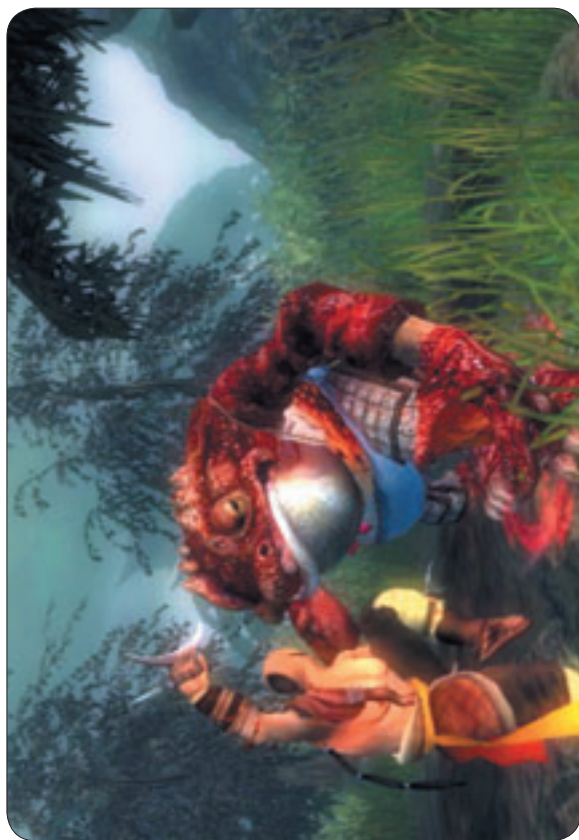
вверху справа Работа кнопкой «асист» сойдет за утреннюю зарядку. Между прочим, и от брезгливости отучит. Таким вот недвусмысленным образом на Хансена может напрыгнуть ЛЮБОЙ монстр. Если подпустит.

слева Огнемёт — орудие береговой охраны. С его помощью можно спасти какое угодно число утопающих. Кстати, фонарики в CF есть только на пистолете и МП-5. А на шотгане нет даже лазерного целуказателя.

справа Вот она, волна! Вот он, идеальный шторм! Слабонервных просим пристегнуться. Остальные смеются в Лицо Стихии.

игра 100

Cold Fear



вверху слева Призраки, демоны, боги — заурядные действующие лица настоящей китайской сказки. Вот это ужасное рогатое-бородатое, например, на самом деле живет в телце маленькой девочки.

вверху справа Почти каждый демон обязательно оставляет знание о том, как в него претворяться. Метаморфоза кушает Ки с аппетитом оголодавшего крокодила, но и с этим при желании можно справиться специальными алгрейдами техники.

слева Девелоперы настоятельно рекомендуют сначала замораживать, а потом бить. Не забудьте последовательность — не рыбу ловить!

справа Пираты, как, впрочем, и все остальные, недолго мучаются моральным выбором «все на одного». Собственно, вообще не думают об этом. Знай уворачивайся.

игра
19

Jade Empire

игра 10

ЖАНР **Фальшивая аниме-РПГ**
 ПЛАТФОРМА **PC (WINDOWS 2K/XP)**. ИГРА ТАКЖЕ ВЫШЛА НА **XBOX**
 ПРОДЮСЕР **САЙМОН ГАРДНЕР (SIMON GARDNER)** | ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **ДЭЙВ ОУЭНС (DAVE OWENS)**
 ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **ДЖЕЙМС БРЕЙС (JAMES BRACE)** | ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **МАРК ДЭЙВИС (MARK DAVIES)**
 РАЗРАБОТКА **CLIMAX**
 ИЗДАНИЕ **MICROSOFT** | ИЗДАНИЕ В РОССИИ «**НОВЫЙ ДИСК**»
 ДАТА РЕЛИЗА **АПРЕЛЬ 2005 г.**
 МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **PENTIUM 3 1500, 256 МБАЙТ ОЗУ, DIRECT3D-СОВМЕСТИМАЯ ВИДЕОКАРТА С 64 МБАЙТ ОЗУ, DIRECTX 9.0c, 1,8 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ**

SUDEKI

АЛЕКСАНДР ВЕРШНИН

Бунраку белых обезьян

Легче не значит лучше. — Пубертатный компот. — Извините, подвиньтесь. — Монстробой. — Об ужасном и удивительном. — Второй лишний. — Средневековье.



В любви среднего американца или европейца к древней японской культуре есть что-то жалкое. Очевидная неспособность усвоить и принять неумолимо выливается в гримасничанье, беспомощное аматерское скольжение по поверхности. Заимствование оболочки без осознания содержимого. Sudeki (www.sudeki-rs.com) — типичный пример.

В нашем случае речь идет о лайт-версии Final Fantasy. Облегчение, преимущественно, постигло тактическую и комплексную в оригинале боевую систему: ее подменили пустопорожним кнопкодавильным экшеном от первого и третьего лица. Прочее — либретто, мир и общие идеи его построения, стилистические приемы, художественно-изобразительная манера —

так или иначе приводит к мыслям о знаменитой японской РПГ в сильно сморщенной и скомканной кондиции. Sudeki — сухофрукт. Но компот из него получается странный. Жидкий.

Нет, на взгляд двенадцатилетнего мальчугана Sudeki превосходна. Здесь есть парнишка при огромном мече, который любит принцессу с титаническим бюстом, зазнавшийся очкарик-отличник с реактивным ранцем (будет обязательно посрамлен) и довесок в качестве существа безошибочно женского пола с татуировками через все лицо и со стальными когтями — дань политкорректности и миру во всем мире. Еще с полдюжины персонажей время от времени омрачают наше существование в обязательных скриптовых пантомимах. Традиции театра бунраку условно соблюдены.

История о сборе магических кристаллов для защиты отечества от исправно телепортирующей в родные пределы нечисти навязывается без особых церемоний и вступительных слов. Попытки заинтересовать нас в происходящем ждать не следует: новое задание справедливо радует сердце еще одной открытой тропинкой из генштаба, и это, поверьте, большой шаг вперед! Мы единственное, что способно целеустремленно двигаться в этом многокрасочном мире, без нас Sudeki — милый инфантильный лубок на стенке деревенского дома. Делая шаг вперед, мы тащим на себе всю игровселенную, пыхтя, крутим маховики слабо завуалированных механизмов геймплея, вручную заставляем биться сердца каждого гражданина на этом крохотном фэнтезийном астероиде. Мы принуждаем планету жить. Без нас она явно предпочла бы мертвый кладбищенский покой абсолютной статики. Неуютная, дурацкая ситуация, честное слово: то и дело тянет витиевато извиниться перед статистами за причиненное беспокойство и провалиться сквозь землю.

Героических мальчиков и девочек запикивают в руки насильно. Стоит, однако, чуть привыкнуть к какому-нибудь персонажу и попробовать проникнуться к нему симпатией, как сценаристы в ужасе выдергивают его из-под контроля и вручают кого-нибудь еще. У четверки уникальные

способности и именные орудия труда: критически обозрев окрестности, вы сможете предугадать, каким именно персонажем вам придется тянуть лямку в ближайшие пять минут. Подернутые лианами бетонные стены означают альпинистские увеселения когтистой девочки, висающие в воздухе кольца — цирковые трюки реактивного пятерочника. Целеустремленное продвижение в единственном возможном направлении перемежается строго дозированными (раз в час) мини-играми и, разумеется, монстробоем.

Здесь художочный скелет Sudeki неожиданно, в том числе и для себя самого, обрывает экшен-мускулом. Да каким! Куски чего-то похожего на Summoner и, несомненно, смахивающего на Heretic (!) являются, словно тени богатого ролевого прошлого, которое было-было, но прошло. Все зависит от персонажа: боевые мальчик-меч и девочка-коготь живут правильными сочетаниями кнопок мыши и видом от третьего лица. В принципе, это весело. Не слэшер, ибо в продукте, что разрабатывался под Xbox-геймпад, не может быть настоящего hack-n-slash, но вполне адекватный руби-коси с комбо-ударами, многочисленным настырным противником и круговой раздачей оплеух. Спарринги Fable все же более интересны, но, поверьте, немногим. Кстати, большой комплимент.

А теперь пара сентенций об ужасном и удивительном. В наше беспокойное время на приставки вовсю портируют DOOM III, но это не значит, что смелые консольные кулибины не пытаются изобрести FPS самостоятельно! Если судьба с ухмылкой девелопера заставляет сражаться принцессой или противным ракетчиком, вашим глазам обязательно явятся призраки Heretic и Wolfenstein 3D с их классической «единичкой», посохом и пистолетом. В новом качестве, с видом от пола и из глаз, боевые изыски и внешний вид Sudeki вдруг необратимо хиреют. Баланс кубарем летит в Тартар, когда вы привычно укладываете на лопатки всю королевскую рать из самого жалкого и примитивного огнестрельного приспособления на свете. Исключительно силой воли, терпением... и strafe'ом. Плакать или смеяться — мы еще не определились. Безрассудная аркадность стычек превращает партийную схему в атавизм. В схватке можно рубиться либо одним героем, либо другим, — обычно это приводит к затаптыванию доверенного компьютеру персонажа и битве одина-все-морды-разом. Примитивные линии поведения attack/defense нисколько не продлевают жизнь брошенного на растерзание напарника, он-она приходит в сознание после боя в предынфарктном состоянии. Что не может не раздражать — чудеса бесплатного здравоохранения жителям Sudeki еще только

предстоит от-крыть в необозримом будущем. Это вердикт. Sudeki все еще томится в дремучем геймплей-средневековье. Ее создателям придется подтягивать буквально все дисциплины,

если они вдруг возгорят стремлением сотворить продукт с порядковым индексом в названии. Хорошо бы потрудиться над хитросплетением партийных взаимоотношений и сюжетной мотивацией, выковать побольше оружия и предметов (желательно не спускать ВСЕ неуникальные предметы торговцам, лишая их функциональности как таковой!), придумать достойное занятие для напарников (подсказка: см. Jade Empire). В текущем состоянии Sudeki, хоть и не утомляет, но ощутимо проигрывает по всем мыслимым параметрам. И это все о ней. ▣

Стабильность Хвох-версии не вызывает неприязни к фирменным чекпойнт-сейвам. Совсем не то — потеря получасовых стараний благодаря багу ПК-портирования.



игра 11

ЖАНР: Симулятор бокса
ПЛАТФОРМА: Sony PlayStation 2, GameCube, Xbox
ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК: РОНДИ ПРАЙС (RONDEE PRICE)
ПРОГРАММИСТ: НАТАН БЕЙКЕР (NATHAN BAKER)
АРТ-ДИРЕКТОР: ДАРРЕН БЕННЕТ (DARREN BENNETT)
РАЗРАБОТКА: EA SPORTS
ИЗДАНИЕ: ELECTRONIC ARTS
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2005 г.

FIGHT NIGHT
ROUND 2

ФРАГ СИБИРСКИЙ

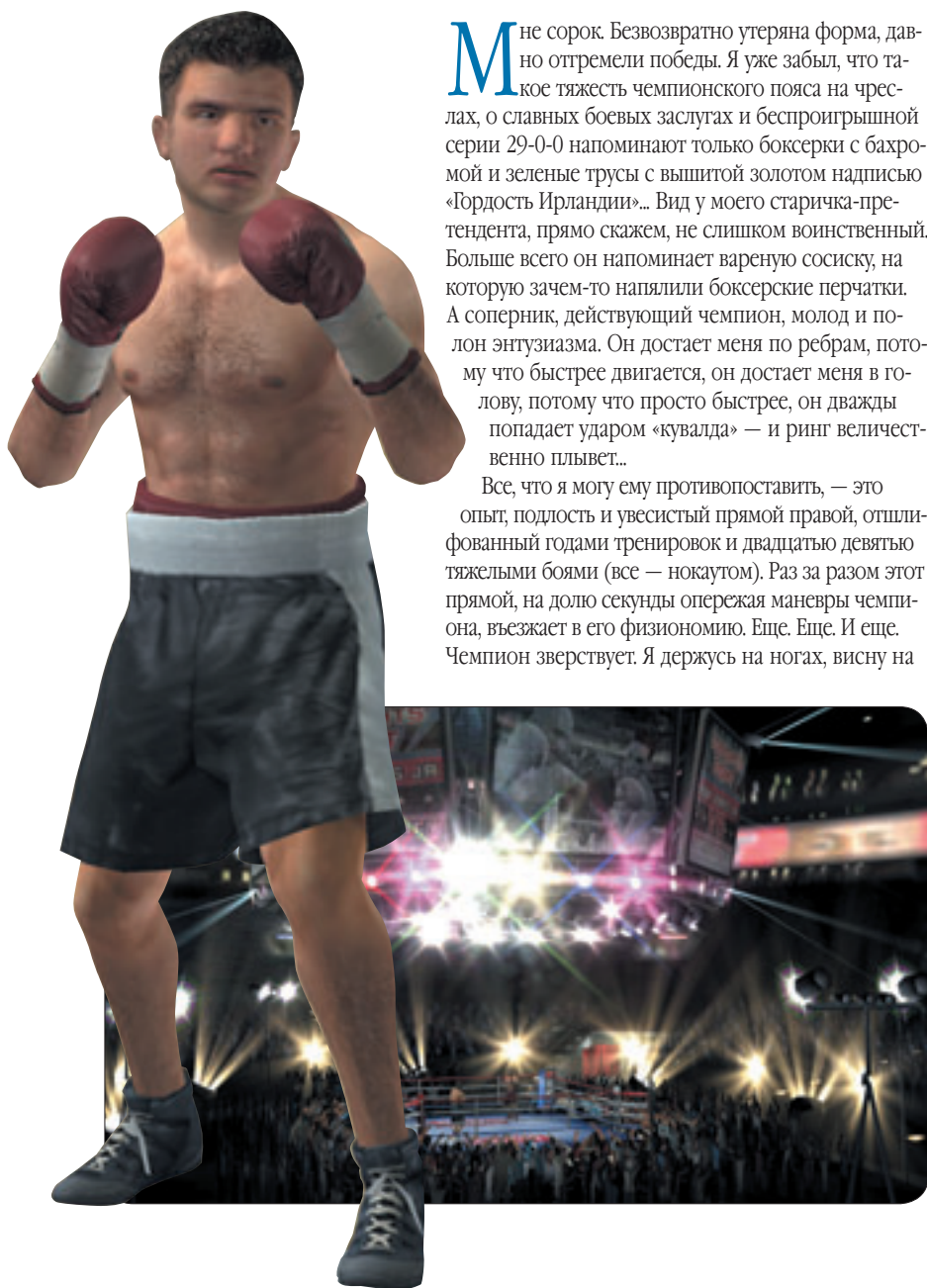
Прямой

Последний бой. — Опясанный. — Три типа людей. — Бей в голову. — Два идиота, дружелюбны. — Снова последний.

Мне сорок. Безвозвратно утеряна форма, давно оттремели победы. Я уже забыл, что такое тяжесть чемпионского пояса на чреслах, о славных боевых заслугах и беспроигрышной серии 29-0-0 напоминают только боксерки с бахромой и зеленые трусы с вышитой золотом надписью «Гордость Ирландии»... Вид у моего старичка-президента, прямо скажем, не слишком воинственный. Больше всего он напоминает вареную сосиску, на которую зачем-то натянули боксерские перчатки. А соперник, действующий чемпион, молод и полон энтузиазма. Он достает меня по ребрам, потому что быстрее двигается, он достает меня в голову, потому что просто быстрее, он дважды попадает ударом «кувалда» — и ринг величественно плывет...

Все, что я могу ему противопоставить, — это опыт, подлость и увесистый прямой правой, отшлифованный годами тренировок и двадцатью девятью тяжелыми боями (все — нокаутом). Раз за разом этот прямой, на долю секунды опережая маневры чемпионки, въезжает в его физиономию. Еще. Еще. И еще. Чемпион зверствует. Я держусь на ногах, висну на

нем, изредка, когда не видит судья, бью локтем, головой, коленом, тыльной стороной ладони, иногда выстреливаю комбинацией, до которой чемпиону еще расти и расти (пять лет назад после такого комбо он оказался бы на полу), бью джебом в корпус и прямым правым в голову. В этот прямой я вкладываю все свое раздражение, всю свою ненависть, всю свою боль за то, что великолепный, самый сложный в мире боксерский симулятор Fight Night Round 2 (FNR2, www.easports.com/games/fightnightround2) оказался настолько пустой игрой. Здесь можно постареть, потерять форму, постигнуть все мыслимые тонкости «грязного» и «чистого» бокса (и клинчи, и контратаки, и прием удара на локоть, утрата и обретение баланса, точечные смертельные нокауты), но в ней очень трудно отыскать достойного соперника, крайне непросто найти что-то, к чему можно стремиться. В «весе мухи» можно выиграть три чемпионских пояса: в своей весовой категории, в следующей и объединенный титул (за который в данный момент и идет рубка). В других весовых четыре пояса. Но интересные бои начинаются лишь тогда, когда ты стареешь и теряешь форму. Когда ты на пике карьеры, когда выколачиваешь сто двадцать тысяч на легкой груше, сто — на тяжелой, а на весах — восемьдесят без единой десятой, когда правильно тренируясь не позволяешь себе превратиться в гору мускулов или жирную свинью, когда ты изящен и стремителен, как истребитель... Тогда, простите, подборка уголовных портретов, которую AI подсовывает нам в режиме карьеры под видом «профессиональных боксеров», не способна оказать даже формального сопротивления. Соперники не меняют тактику. Они не учатся. Они запоминают лишь последние три движения — и если ты будешь повторять одну и ту же комбинацию из трех ударов, то рано или поздно нарвешься. Если же ты не полный микроб и еще помнишь две-три комбинации... Соперники бьют трех видов: те, что прут вперед, те, что ловят на контратаку, и те, что пытаются набирать очки. Проще всего справиться с первой категорией. Даже если ты проигрываешь в форме,



существует очень простой прием: подними руки и иди на противника. Увидев, что ты открыл корпус, он немедленно начнет наносить могучие хуки по низу. В этот момент надо спокойно отступить на полшага, дожидаться, когда кулак просвистит мимо, и воткнуть в AI-физиономию прямой правой. Или, под настроение, комбинацию.

Те, что ловят, — тоже ничто. Они ждут хуков, апперкотов и тому подобных излишеств. А надо просто втыкать левый джеб в корпус, прямой правый в голову и отступать. Рано или поздно соперник выйдет из себя и полезет атаковать. Тут-то и можно, поймав его удар на локоть или проведя удачный кросс, что называется вломить. С этой категорией приходится дольше возиться, зато проиграть практически невозможно.

Если, конечно, вы не из тех жалких людей, что пытаются воевать правой аналоговой рукояткой. Сотрудники EA Sports (www.easports.com) уверяют, что в FNR2 уравнили любителей рукояток и поклонников кнопок в правах — «кувалды» можно делать только на рукоятке... Знаете, что? Подавитесь вы своими «кувалдами».

Побеждать надо кнопками. Правой рукояткой — блокировать.

(Ах, FNR «предназначен» для игры рукояткой?! Это что, в Библии написано?!)

Между прочим, блоки в FNR2 выше всяких похвал. Подняв рукоятку, ты оказываешься в крепости: следишь за врагом через амбразуру, приобретаешь необычайно грозный и внушительный вид, «давишь на психику»... Главное — вовремя

убирать корпус. А можно вскидывать руки точно в момент удара, тогда удастся «столкнуть» его (удар) в сторону и атаковать потрепанного равновесие соперника. Кстати, вот вам главная ошибка прижатого к канатам AI: он попытается закрываться по всем направлениям сразу. При должной сноровке разорвать его защиту (если видишь локоть, бей в корпус. Если видишь ухо, бей в голову) не представляет никакого труда.

И третья категория. Самая опасная. Это, как правило, сухощавые длиннорукие негры. Они весело порхают по рингу и время от времени наказывают тебя джебом. Если у тебя руки короче, если ты ниже ростом, если ты медленнее или старше, переиграть такого очень сложно. Вся ставка на силу и правый

Стиками «кувалды» накручивают только законченные идиоты. С кнопок надо биться. С кнопок! В боксе не нужны «кувалды». Там нужны левый джеб и правый прямой. В неограниченных количествах. И голова на плечах.



кросс. Видите ли, джеб в физиономию хоть и неприятен, но вполне терпим. А вот если в ответ на каждый джеб через вражескую руку летит размашистый правой... В общем, покупаем нормальную капу, обзаводимся приличным доктором, как следует тягаем веса и пользуемся тем фактом, что блокировать и наносить джеб одновременно пока не умеют даже сухощавые длиннорукие негры.

Никаких тактических вариаций между этими тремя классами не допускается. Представители первого типа никогда не научатся проявлять осторожность, вторые

никогда не поймут, до чего тщетны их попытки отсидеться в глухой защите, ну а третьи не пойдут за нокаутом, увидев, что их час настал. Скучно. Надо дать сопернику преимущество в форме — вот тогда все будет зависеть только от тебя. От индивидуального мастерства. Потому что сосиске в перчатках недостатки AI не помогут...

Словом, Fight Night Round 2 не слишком отличается от боя с тенью. Неужели боевая система FNR2 излишне совершенна? Неужели невозможно сделать адекватного искусственного соперника? Нет. Дело в том, что режим карьеры и AI просто-напросто собраны наспех, в последний момент. А ведь в одиночку в Fight Night Round 2 просто нечем заняться. Да, разумеется, можно играть вдвоем, возгораясь физическими тонкостями боя: случайный удар может прилететь сквозь блок, аккуратно между перчаток соскакивает, наткнувшись на кость, с соперника рука (ах, этот холостой удар в прожектора!); кулак врезается в кулак... Столь комплексной имитации прежде не было! Технически бои FNR2 очень похожи на настоящие. Главная условность, которую позволили себе создатели: удары, наносимые после гонга или после того как соперник потерял сознание, не засчитываются. Новая система блокирования, опция «вис в клинче» (правильно загонять живого соперника — целая наука. Сам он к канатам жаться не будет, а если слишком переть вперед, оказываешься открытым для клинча. Надо думать!), возможность принять слабый удар с тем, чтобы нанести сильный, и принять сильный, но неточный, чтобы провести разящий джеб в кончик подбородка... В многопользовательском режиме (довольно гордое название для картины «два идиота дружески выколачивают друг из друга дерьмо») решительно не к чему придираться. Но. ЛЮБОЙ бокс играбелен вдвоем. Аксиома. Старушка Knockout Kings 2002 до сих пор

даст сто очков вперед любому Virtua Fighter. Но чтобы так бездарно угробить «сингл»... Это, извините, уже неповторимый EA-стиль.

В FNR2 можно собрать точный фоторобот, подкорректировать рост, вес, мышечную и жировую массу бойца.

С цветом, формой и густотой растительности на одухотворенной боксерской физиономии можно играть часами. Но куда потом приткнешь этого тщательно собранного, взлелеянного тренировками и короткой, не учитывающей в общих рейтингах любительской карьерой бойца? Некоторое время ты учишься играть (пятая конфигурация геймпада, коллеги. Забудьте про удары правой аналоговой. Легких нокаутов вам не дадут), а потом... Соперников нет. Всего три тренера — за десять тысяч, за три и бесплатный. Три врача. Девушки с Петровских линий, которых можно нанять за пятачок. Еще пару тысяч на правильный саундтрек. Вот и все статьи бюрократических расходов.

В боксерском магазине можно купить Волшебные Перчатки (+5 к силе или скорости), Святую Капу (+3 к крепости подбородка), Зачарованные Труссы (+3 к крепости тела) или Летучие Боксерки (+7 к ловкости), сделать татуировки (негритянские аналогии накожной живописи «Вася», «Не забуду мать родную» и «Я сполна заплатил за дорогу, дайте в юность обратный билет»), обзавестись парой фирменных ударов. Уйдет тысяча тридцать. А гонорары в FNR2 считаются десятками миллионов. На что тратить?! Увы, не на что.

Только начав делать боксерскую экономику, тут же бросили. Очень сырая игра. Хотя, конечно, если вспомнить, как мы рубились в чисто символический одиночный режим KK02, где вообще не было никакой карьеры... Но FNR2 делали очень долго, кажется, со всем тщанием, по науке. Почему же все, что нагромождено вокруг прекрасной боевой системы, — откровенная халтура?

...Одиннадцатый раунд. Двенадцатый. Из разорванного рта чемпиона хлещет кровь. Двигается заметно медленнее, бьет слабее. А я все продолжаю долбить экономичным, мерным прямым правой. Наконец-то комментатор «перешел» на мою сторону. За ним потянулись зрители. У чемпиона подкосились ноги. Он лезет в клинч. И прямой, тот самый прямой правый, легко и чисто втыкается в его челюсть. Точно в самый кончик.

Он падает. Он не встает. Нокаут в последнем раунде. Это момент истины, это хороший, чистый, единственный в своем роде миг, ради которого все-таки стоит играть в FNR2 в режиме карьеры, ради которого можно простить EA Sports все и искренне ждать следующей серии... На этой лирической ноте самое время выйти на пенсию (четвертое, между прочим, место, между Джейком «Бешеным Быком» Ламоттой и безызывным панамцем Роберто Дюраном).

29-0-0? Нет. Теперь уже тридцать. ■

ДАЖЕ НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ЛЕЧИТЬ ПОРЕЗЫ И СВОДИТЬ ОПУХОЛИ САМОСТОЯТЕЛЬНО, ВООРУЖИВШИСЬ БАНКОЙ ВАЗЕЛИНА И ВАТНЫМ ТАМПОНОМ (ХОТЯ ТАКАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕНА). НЕ СОВЕТУЮ.



игра 12

ЖАНР Мизантропский квест
ПЛАТФОРМА PC (Windows 95/98/ME/2K/XP)
ПРОДЮСЕРЫ Юлия Шапошникова, Евгений Новиков | ИГРОВОЙ ДИЗАЙН, СЦЕНАРИЙ Михаил Пискунов
ДИАЛОГИ Михаил Пискунов, Анна Калин | ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК Алексей Ветлугин
МУЗЫКА Андрей Гладков
РАЗРАБОТКА «К-Д ЛАБ»
ИЗДАНИЕ «1С»
ДАТА РЕЛИЗА 29 апреля 2005 г.
МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM II 333, 64 Мбайт ОЗУ, 16-бит-совместимая видеокарта, DirectX 8.0a, 1,6 Гбайт на жестком диске

«БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 3D-2:
ТАЙНЫ КЛУБА
СОБАКОВОДОВ»

АШОТ АХВЕРДЯН

Закат и падение династии Пилотов

С молотка. — Что это за бесформенное желтое существо с недобрыми глазами и острым хвостом? — Марс атакует снова и снова. — В стране оживших мертвецов. — Практика межпланетной филологии и лингвистики. — «Хочешь, я расскажу тебе сказку?» — Карманная избирательность. — Обрывки сюжетных нитей. — Тесный гробик.

Распродажа продолжается! Оставшаяся без знаменосца (что, мы настаиваем? — Прим. ред.) K-D LAB (www.kdlab.org) решила наводнить рынок «русских



СУГУБО РИТОРИЧЕСКИЙ, ПОЧТИ МАНИЛОВСКИЙ ВОПРОС: А НЕЛЬЗЯ ЛИ... НЕЛЬЗЯ ЛИ ИЗМЫСЛИТЬ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ «Пилотов 3D» ОТДЕЛЬНЫЙ ДОЧЕРНИЙ БРЭНД, ЧТОБ СЛАВНАЯ МАРКА K-D LAB НЕ ВЫЗЫВАЛА АССОЦИИ С ТРЭШ-ПРОДУКЦИЕЙ?

квестов» ширпотребом (впрочем, не синонимы ли это — «русские квесты» и «ширпотреб»? Дайте подумать... — Прим. ред.). Если в прошлый раз («Братья Пилоты 3D-1», помните?) еще можно было тешить себя смутными надеждами, мол, плохая мука, комки, первый блин, то теперь генеральную линию не заметит только сле-

пой: студия со славным именем диверсифицировала бизнес, конвейерный фаст-фуд получил ин-

дульгенцию, а то, что продукция не слишком-то съедобна, это, похоже, «ваши проблемы». Конечно, наши, кто бы спорил... Остается лишь сокрушаться тому, как стремительно сходит на нет девелоперская репутация и одновременно подтачивается «пилотская» марка.

Ладно, утрем слезы... Вы знаете эти игрушки — они продаются на изъеденных снегом и дождями лотках у метро: там ни покемоны, ни чебурашки на себя не похожи, в лучшем случае обнаруживается мимолетное сходство с прототипом. И новая серия бердичевских похождений нич-чего не понимающих Братьев (www.kdlab.org/projects/project_view.php?id=26) тоже почти не имеет отношения к то-

му гениальному анимационному кино, что стало донором лицензии. По-прежнему роли Пилотов и всех остальных персонажей отданы восковым марсианам с немигающими глазами, зловещими выражениями крутых физиономий и стеариновой поверхностью тела. А марсиане, как мы знаем, патологически агрессивны, поэтому вы не найдете здесь и намека на уютно-сентиментальную обстановку мультфильма. Вместо этого марсиане демонстрируют мрачный памфлет на советское прошлое, безысходные будни виртуального гетто анимационных мистеров Хайдов, где сами Братья являются безличными зомби, которых, словно привязанных к скачущей лошади, протаскивают по асфальту кафкианского сюжета. Почти каждый персонаж ведет себя на манер старосоветских продавщиц, обитающих в суровых подвалах темных продамгов: они обдают Пилотов презрением, угрюмо хамят, словом и жестом предлагая нам убираться отсюда, ведь им-то от нас не надо ничего, а мы почему-то пристаем, чего-то хотим... И задания дают в той же восхитительной манере, и Братья Промытые Мозги по-

корно, ничему не удивляясь и не противясь, отправляются на выполнение посторонних субквестов, ничего не прося взамен и не задавая лишних вопросов. К типичному представителю племени вахтеров, которого игра именует не иначе как «портъе» (ха!), смиренно обращается Шеф: «Простите...». На что немедленно получает: «Смирно! Молчание направо! Где...» и тд. Тот же милейший «портъе» доходит и до прямого насилия над Пилотами: «Занос лестниц недопустим! Не положено, не бери!». Коллега робко пытается оправдаться: «Это штакетник, мы его в лесу нашли...» На что вахтер громогласно извергает: «Молча-ать! Предъявить к изъятию!». И таки отнимает у бессловесного инвентаря предмет конфликта. Подскажите-ка, где надо смеяться? И смеяться ли надо?..

С земным языком у марсиан по-прежнему органическая несовместимость. Зараженная Синдромом Совпродавщицы старушка (почему-то обладающая весьма приятным молодым голосом) заявляет: «Ходит вас тут по два кило в сутки, а меня — грамм на человека!» Хочется переспросить у марсианки, что именно она имела в виду, но опции такой игрокам не дано, диалоги неинтерактивны. Но даже тогда, когда мы разгадываем смысл инопланетных речей, легче не становится. Шеф, глядя на висящий шлем от водолазного костюма: «Оглавление есть, а отеления не хватает!» Пупырчато-зеленые составили нехитрую... комбинацию (голова-оглавление-тело) и решили ее как могли. После таких межзвездных гэгов повисает неловкая пауза. Знаете, в телевизионных шоу попроще в подобных случаях монтируют закадровый, простите, ржач, штоп народный зритель осклабилс если не над хохмой, то хотя бы над ее придумщиками. Иногда, хотя и очень редко (к искреннему сожалению!), случаются прорывы. Некая троица стоит у доски объявлений: один персонаж пытается повесить клочок бумаги, а двое других советуют умильными голосами: «Крепко не прижимай, порваться может.» — «Прижимай крепче, мОже* зацепится.» Забавно. Правда! Но...

...марсианские щупальца немедленно стирают в пыль с таким трудом добытую жемчужину: на этом же экране мы принимаемся решать головоломку, и дело это не то чтобы очень быстрое... а вышеприведенный диалог повторяется с интервалом примерно... в одну секунду. Если вы думаете, что шутка, повторенная дважды, уже не шутка, то что вы скажете о шутке, повторенной восемьдесят раз? Вот именно, расколотая клавиатура и лоб в синяках.

В такой обстановке серьезно обсуждать качество загадок и встроенных мини-игр даже как-то не-

ловко. Мы просто пытаемся обнаружить какую-нибудь активную точку и посмотреть, что будет. Логические объяснения нашим действиям обычно можно дать лишь постфактум. Процентах в пяти мы заранее понимаем, что делаем, и примерно такое же количество событий мы не можем объяснить даже задним числом. Под нашими ногами хрустят триггеры, откуда-то появляются новые локации, и можно только догадываться, что именно их открыло. Почему обмотанная шарфами, смертельно страшная сквозняков тетушка в канцелярии сама распахивает окно? Не менее странно то, что она позволяет нам устраивать сквозняк и никак не реагирует на...

Коллега смотрит на гирию и говорит: «Мой карман это не потянет». Однако тот же самый карман прекрасно

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ИГРОВЫХ ЭКРАНОВ ЛИШЕНА КАКОЙ-ЛИБО АНИМАЦИИ, И ЕСЛИ ПЕРЕСТАТЬ НА СЕКУНДУ ДЕРГАТЬ ПИЛОТОВ, ТО МИР НЕМЕДЛЕННО ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ. ДУШЕРАЗДИРАЮЩЕЕ ЗРЕЛИЩЕ.



нет» полутораметровую лестницу, о судьбе которой мы уже упоминали.

Примерно на пятой минуте мы натываемся на первую мини-игру: Шеф ходит по городу, расклеивая объявления по доскам и афишным тумбам. По тем же улицам бродит дворник, срывая наши бумажки. Задача: заклеить все вусмерть и не попасться в руки ЖЖКК-бойцу, что автоматически означает проигрыш, так как страшный человек с бляхой и метлой церемониться не привык. Механика у задачи незатейливая, зато приятная, но вот реализация состоялась примерно на младшем уровне самоде-льных условно-бесплатных. Очень жаль!

* Не очепятка**, именно так он и говорит.

** Это тоже не очепятка***.

*** А вот это уже опечатка.



Сюжет мечется совершенно случайным образом. Теоретически у нас есть основная цель, но движение к ней абсолютно хаотично. Сколько еще вы знаете квестов, которые можно начать с... середины? А здесь такая возможность есть! И нельзя сказать, что она что-то разрушает. Поэтому мы блуждаем в трех соснах горстки локаций, увлеченно разглядывая потолок, пока Пилоты не дойдут до следующего экрана. Ведь зачастую они даже ходить вместе не умеют, поэтому сперва Коллега доходит (о беге даже не мечтайте) до экранных окраин и остановится там, после чего наконец тронется Шеф. Дойдет до края, замет морскую фигурой и... и все. Игра забыла, что вы мечтали переселиться на другой экран. И вот вы, увораживаясь от открытия инвентаря, снова щелкаете по точке перехода, Коллега пытается обогнуть Шефа, но уты-

кается в него, стопорится; Шеф ретируется, и Коллега продолжает свой нелегкий путь, наконец наступая на точку выхода. Уф!

Посмотреть на подобранный предмет нам не дадут: извольте топтать в комнату «улик», в силу чего мы нередко подбираем неизвестно что, впоследствии пытаемся применить это неизвестно на чем (ведь «классическое» 800x600 не очень-то способствует визуальной идентификации крошечных предметов). При этом игра умудряется несколько подтормаживать в случаях, когда скроллинг имеет более одного слоя. И прочая. Зарубежный мурзилый стереотип подсказывает, что в качестве заключения было бы неплохо перечислить те категории потребителей, которым можно порекомендовать разбираемый товар. И вот сидишь и думаешь: кто бы это мог быть?..

игра 13

ЖАНР **СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ**
ПЛАТФОРМА **PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP)**
ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР **САЙМОН БРЭДБЕРИ (SIMON BRADBURY)** | ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **ЭНДРЮ ПРАЙМ (ANDREW PRIME)**
ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **ДАРРЕН УАЙТ (DARREN WHITE)** | ЗВУКОРЕЖИССЕР И КОМПОЗИТОР **РОБЕРТ Л. ЮВИНО (ROBERT L. EUVINO)**
РАЗРАБОТКА **FIREFLY STUDIOS**
ИЗДАНИЕ **2K GAMES**
ИЗДАНИЕ В РОССИИ **«1С»**
ДАТА РЕЛИЗА **19 АПРЕЛЯ 2005 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **PENTIUM 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, ВИДЕОКАРТА УРОВНЯ GeForce 4Ti с 64 Мбайт ОЗУ**

FIREFLY'S
STRONGHOLD 2

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Театр одного актера

Двоичность. — Строй и вой. — Контроль беспокойства. — Fighting falcon. — Деревня эвоков-2000. — Когда сала много, зубец накалять не след. — Заплатки.



Двойственное впечатление, которое производит Stronghold 2, только частично коренится в двухголовости игры, имеющей

как военный, так и хозяйственный лик. Опять-таки «двойственное» не совсем точное слово. Например, приятнее всего в игре выглядит вода — морской разновидности, с прибоем; но игра разворачивается (естественно) на суше, и морей на многих картах нет вовсе. Новый трехмерный Stronghold кишит про et contra, как средневековый пейзаж паразитами. С одной стороны, два образа игры в себя, которые предлагает Stronghold 2 («Путь мира» и «Путь войны»), в свою очередь подразделяются на варианты. С другой — кампании, пацифистско-хозяйственная и милитаристско-адвентурная, представляют собой продолжения тьюториала (bigger, longer and uncut), оснащенные сюжетами про королевского наместника-менеджера и конфликт Плохого Феодала (стреляет в провинившихся подчиненных из арбалета) и Хорошего Феодала (просто симпатяга). Мирные «одиночные миссии» (режим free build) тоже носят тренировочно-установочный характер, как и военные (более-менее правдоподоб-

но воспроизведенные знаменитые осады знаменитых замков). Первые несколько проще «Детей Нила» и вдобавок не предлагают сверхзадач, сопоставимых с постройкой пирамиды, а экстенсивное расширение после строительства всех видов сооружений быстро приедается. Вторые несколько проще Rome: Total War по части формаций и разного рода модификаторов к атаке и защите; вдобавок при десятке приставленных к крепостной стене лестниц отряд в полном составе полезет по одной. Можно сколько угодно разделять игроков на строителей и воителей, но Stronghold 2 предназначена для тех, кто наперекор социологическим исследованиям сочетает в себе противоположности; новая игровая концепция, он же новый игровой ресурс, Нопог, востребуется только при сочетании войны с экономикой и управлением — в режиме Kingmaker.

Путь от крестьян с вилами и деревянных частоколов до рыцарей в латах и каменных стен — это постепенное возвышение от простого лично свободного человека до герцога. Очередной титул открывает доступ к новым постройкам и новым путям зарабатывания «честь»... что делает Kingmaker немного механистичным. Нечистоты появляются вместе с возможностью строить Gong Pit, крысы — с сокольными, преступность — с судом-темницей (и здесь двойственность!) и стационарным постом стражи. Кажется, это называется upgrade anxiety (двусмысленно, да). Сначала игрок обеспокоен обеспечением комплексного, яблочко-хлебно-сырно-мясного питания крестьян — это делает ему честь; затем наступает очередь лорда, леди и гостей, по полмесяца потребляющих совместно с гостями более тонкие яства. Комплекс соответствующих производств тем не менее похож на крестьянский — за исключением вина, которое нужно, гм, квасить, продукты попадают в Lord's Kitchen напрямую; у простонародья на стадии разделено производство хлеба (поле, мельница, пекарня).

Безобразное пожирание аристократами на пирхах цельных пороссячьих тушек придает чести надлежащий boost, и начинаются костюмированные балы (с подразумеваемой цепочкой от овечьей шерсти до одежды, изготавливаемой мадам в ее оборудованном джакузи-лоханью гинекее), к которым добавляются высокоудойные статуя и постоянный рыцарский турнир на соответствующем стадионе. Рыцари сшибаются друг с другом для красоты, в замкнутом режиме, протагонист не в состоянии ни участвовать, ни делать ставки (к слову, возможность делать ставки на турнире обсуждалась авторами игры, но была в итоге из нее выброшена).

Ограниченность возможностей, простота технологических цепочек и средств устранения всяких средневековых бедствий, равно как и единообразный путь к приобретению более высоких титулов — все это способствует тому, что Stronghold 2 не заставляет игрока напрягать свое внимание до болезненной степени. Проблемы поступают именно в таком количестве, чтобы не скучать, но и не держать игру постоянно на паузе; балансировать налогами и

Стены сооружений, при приближении камеры становящиеся прозрачными, позволяют узреть разные вещи: как средневековый пир с музыкой, так и скучную беготню гуськом по винтовой лестнице.



ежедневным крестьянским пайком можно в реальном времени. Все просто: в случае крысиной инфестации сокол, слетая со своего шест-

ка, одним махом истребляет целую стаю; при размещении строений, в отличие от Immortal Cities, достаточно соблюдать базовые принципы: крестьянскую еду производить рядом с амбаром, склад располагать поближе к железу и камню; хижину охотника не нужно возводить непосредственно около зверя — охотник и дичь находят друг друга сами. Нечистоты материализуются в неожиданных местах, но ассенизатор с тачкой приходит издалека; бродячие артисты регулярно появляются на однажды построенной сцене.

STRONGHOLD 2 проявляет определенный натурализм в изображении Средневековья: надышавшись испарениями от кучи отходов, крестьяне издают отвратительные натужные звуки, валяясь прямо на gong и выпускают дух. Один за другим.

Все это призвано освободить игрока для строительства вооруженных сил (все, кроме крестьян, требуют при найме, помимо прочего, достаточно чести) и укреплений, а также отражения смертельно опасных атак компьютерных соперников. Загвоздка лишь в том, что нападки AI не пред-

ставляют серьезной угрозы, и при отсутствии последней управление поместьем начинает казаться слишком легким. Враги приходят однообразными стадами и пытаются пробиться к Кеер — никаких конных рейдов или внезапных переправ воинов-пиктов на встроенных лодках



через реку; в результате действовать прямолинейно начинает сам игрок. К примеру, отсекай противника стеной по всему протяжению границы. Опыт показывает, что отрезанный AI ведет себя как ни в чем не бывало и продолжает строить пехоту вместо лучников или стенобитных средств.

Строительство, впрочем, тоже своеобразное занятие: почему-то некоторые сооружения в игре нельзя вращать перед установкой. К этим постройкам относятся и крепостные стены, которые при монтаже постоянно норовят повернуться внутренней стороной к противнику.

Стены способны устоять на наклонных поверхностях — в отличие от башен. С другой стороны, по этим самым наклонным поверхностям премило и очень далеко катятся искусственные каменные лавины и в особенности горящие бревна — хоть заменят защитников замка в полном составе эвоками.

Справедливости ради нужно сказать, что по-настоящему скучной игра не становится никогда: вместо крыс, предполагающих специфические меры по своему изведению, на деревню могут напасть волки, которых придется истреблять с помощью кавалерии (лучников бестии поедают наравне с крестьянами и коровами). Заслуживающие изучения нюансы имеются не только у типов войск, но и у инструментов правосудия: вставшего на скользкую дорожку крестьянина, очевидно, не исправить трудом, поэтому пенитенциарную функцию выполняют дыба, колодки, колесо, выжигатель-клеймилка, простейшая висельная клетка и особо эффективная (так как способна устыдить) ослиная маска. Все оборудование тонко различается по воздействию; в совокупности выглядит опять-таки мило, напоминая детскую площадку посреди деревни, особенно в комплекте с радикальными костром, виселицей и плахой. Первый патч (до версии 1.1) сделал работников Гильдии палачей (Torturers Guild) многостаночниками: в отличие от всех остальных сооружений, пыточные приспособления не требуют выделенного оператора. Какое внимание к теме! А ведь Саймон Брэдбери выглядит так безобидно (см. наш прошлый номер)...

Еще у Stronghold 2 есть некая толика брит-шарма: у всех персонажей есть имена, собачку могут звать Sir Barkalot, кролика — Floppsy. Амбар «иллюстрируется» крысиным задом, палаческая гильдия — цветочками. Отрывать лепестки, да. Над мельницей крутится висельная петелька вместо обычного знака, обозначающего отсутствие персонала, — значит, мельник предается преступной деятельности или уже распят на тюремной стене (увы, без криков «Help, help, I'm being repressed!»). Но в единое ощущение это все как-то не складывается; Stronghold 2 — представление, где все играют на актера по имени Kingmaker, а он не в ударе.

Но не исключено, что FireFly сможет значительно улучшить сообразительность компьютерных феодалов, и в результате «эффекта домино» игра преобразится; осталось подождать Deluxe-версии или хотя бы еще двух-трех патчей. ■

игра 14

ЖАНР: Подростковый хоррор

ПЛАТФОРМА: PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP). ИГРА ТАКЖЕ ВЫШЛА НА PLAYSTATION 2 И XBOX

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР: ЭММАНУЭЛЬ ОРРАН (EMMANUEL HORRENT) | АРТ-ДИРЕКТОР: АНТОНИ ЛЕЖЕН (ANTHONY LEJEUNE)

ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ: ЛЬОНЕЛЬ ФЮМЕРИ (LIONEL FUMERY)

КОМПОЗИТОР: ОЛИВЬЕ ДЕРИВЬЕР (OLIVIER DERIVIERE)

РАЗРАБОТКА: HYDRAVISION

ИЗДАНИЕ: MICROIDS

ДАТА РЕЛИЗА: АПРЕЛЬ 2005 г.

МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО: PENTIUM III 1000, 256 МБАЙТ ОЗУ, DIRECTX-ВИДЕОКАРТА С 32 МБАЙТ ОЗУ, DVD-ROM, 3 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ

OBSCURÉ

МАША АРИМАНОВА

Мальчики и девочки

Оборотни на факультете. — Убьют ли Кенни? — Bowling for Leafmore High. — Волшебные компакт-диски, или Тайна Общего Сундука. — Шэннон и мертвецы.

В современном молодежном фильме ужасов несовершеннолетних персонажей много, и каждому из них отводится примерно равное экранное время. Это для того, чтобы зрителю труднее было догадаться, кого же все-таки прикончат в сцене с бассейном, — юношу в красных трусах или же все-таки девушку в синем купальнике.

Главный герой в фильмах типа Cursed или The Faculty выродился, отпал за ненадобностью.



Раньше героя или героиню вычленишь было легко. Он-она не пило, не курило и вообще вело непорочный образ жизни. Теперь дураков нет. Теперь все знают правила. На голубых экранах никто не хочет курить «травку» (убьют на первой минуте), пить пиво (зверски растерзают на второй), заниматься сексом (гарпуном, гарпуном через пол!) или, боже упаси, в одиночку отправляться на разведку в темные коридоры, высказав сакраментальное «сейчас вернусь!».

Вот в такое трудное постмодернистское время на ПК вышла английская версия ObsCure (www.obscure-game.com), второго в мире подросткового survival horror'a. Помните Maniac Mansion? Вот-вот. Больше в этом направлении, кажется, ничего стоящего не делалось.

Героев ObsCure зовут Джош, Стэн, Кенни, Шэннон и Эшли. И хотя Джош — школьный репортер (всегда знает, остался ли в помещении секрет), Стэн — бездельник с криминальными наклонностями (умеет быстро вскрывать замки), Кенни — спортсмен (шустро бегает), Шэннон — умница (в любой ситуации может дать идиотскую подсказку), а Эшли — лучший боец в игре (метко стреляет), все эти, так сказать, ребяташки не пьют, не курят, не позволяют себе и являются абсолютно взаимозаменяемыми. Если не доживет до финала красавица Эшли, никто не всплакнет. В ObsCure все мальчики и девочки очень красивые. Если сдохнут и Эшли, и Шэннон — тоже не беда. Победу над силами зла отметят в сугубо мужской компании.

Да! Силы зла поработили родную школу ребяташек. Время браться за в изобилии разбросанное по школьным коридорам автоматическое оружие.

Как я уже когда-то писала (гм), в ObsCure можно играть двумя персонажами сразу. Если есть, с кем разделить клавиатуру — прекрасно. Если нет, второго героя будет передвигать правильный подростковый AI. Так еще лучше. Не надо постоянно скидывать трепетные пальцы партнера со своего контрольного сектора.

И вот два управляемых героя бегут по темным коридорам школы, подсаживают друг друга в вентиляцию (если загнать в вентиляцию персонажей разного пола, создастся хоть какой-то намек на сексуальное напряжение. Попробуйте! Без сексуального напряжения в подростковом хорроре никак), ломают битами автоматы по продаже колы и двери учительских, хлопают дверцами шкафчиков, носят серную кислоту в

пластиковых стаканчиках и борются с порождениями тьмы, разгоняя мистический сумрак светом фонариков или же просто впуская дневной свет через разбитые окна. Безобразничают. Развлекаются. Спасают друга.

Неуправляемые герои в это самое время уныло мнут на точке сбора во внутреннем дворике. Они вступают в действие лишь для того, чтобы заменить собой слегшего в бою или же, напротив, эффектно погибнуть под упавшим лифтом в cut-scene. Поскольку умения у каждого персонажа на редкость бесполезные, игрок, угробив очередного мальчишку или, упс, девочку, даже за голову не хватает. Ну, подумаешь.

Уцелевшие же разыгрывают целую трагедию: падают на колени, воздевают руки к небу, истерически вопят... В общем, думаю, представление о драматургии ObsCure вы составили.

Все найденные боеприпасы, аптечки, инструменты, баночки с энергетическим напитком, вызывающим мгновенное привыкание и сильные головные боли, идут в Общий Сундук (ОС). Ими можно пользоваться лобой герой в любое время. С оружием сложнее — им надо обмениваться. При натуральном обмене следует учитывать, есть ли в пистолете патроны (может, проще его разрядить, с тем чтобы боеприпасы перекочевали в ОС?), прикручен ли к нему клейкой лентой фонарик... Без фонарика против сил мрака особо не.

И еще одна вещь, идущая в ОС: компакт-диски. Используя их, можно сохранять игру — в любом месте. Теоретически число сохранений ограничено, практически же этих дисков по всей школе навалено столько...

Итак, на территории школы находятся: классы, административное здание, театр, библиотека, спортзал, общежитие, медчасть и парковочная площадка. Архитектурному подразделению конторы-разработчика вроде бы развернуться негде. Но оно все-таки развернулось. Даже парковочная площадка в ObsCure имеет возвышенный готический вид. Что уж тут говорить о театре! Портреты, скульптуры, обои-джунгли... Освещено все с самых выгодных точек. И главное — в течение игры школа непрерывно трансформируется: в ней что-то трещит, скрипит, перемещается, иногда с грохотом обваливается. Лестницы исчезают, дверные проемы заваливает, из проломов в стенах лезут твари. Все время слышны Жуткие Звуки. Собственно, школа здесь, за неимением нормального главного героя, — основное действующее лицо!

Также наблюдают бойлерная, лаборатории, лабиринт подземных коридоров... Есть где порезвиться с шотганом и бейсбольной битой.

Твари? — Делятся на три категории. На самой нижней ступеньке — зомби. Зеленоватые задохлики, пушечное мясо, которое так приятно забивать бейсбольными битами напару с любимым мальчиком. Чуть выше — мелкие бесы, какковые ползают по полу, стенам, потолку. Истребляемы даже без помощи фонарика, но для этого придется потратить очень много патронов. Наконец, крупные (и очень крупные) выходцы из преисподней, с которых прежде всего надо согнать клубящийся сумрак сильным направленным светом. А уж потом можно поработать битой, шотганом, револьвером...

Босс в игре один. Последний. Звучат как страшные, так и, гм, молодежные мелодии; на дикой скорости раскручивается нормальный (такой) подростковый сюжет (кто виноват: учитель, директор или злой брат-близнец директора? Можно ли вообще доверять взрослым? Простит ли Эшли Кенни за то, что он не пришел на свидание, потому что дьявольские отродья набросились на него, схватили и заточили в подземную тюрьму?), отсматриваются старые пленки и видеокассеты. К сожалению, перед нами далеко не Maniac Mansion — на жизненные явления все персонажи реагируют одинаково. На сложность испанского языка вам посетуют и Джош, и Эшли, и даже зубрилка Шэннон. Точно так же никто из героев не разбирается в химии. Иногда персонажи обмениваются репликами «в характере», но происходит это лишь в специально отведенных местах...

ObsCure — очень короткая, глянцевая, совершенно пустая игра. В случае с подростковым хорром все это достоинства. Долго смотреть на не красивых людей, говорящих речи Со

Смысл? Не-е-е!

Хоть сейчас в Голливуд. ■

КАК И ВО ВСЕХ ПОДРОСТКОВЫХ ХОРРОРАХ, ГЕРОИ ObsCure постоянно забывают бояться. Впрочем, кого боится простой американский парень с «БЕРЕТТОЙ» за поясом? Он сам страшилка из вечернего выпуска новостей.



игра 15

ЖАНР СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С ЭЛЕМЕНТАМИ КОМИКСА

ПЛАТФОРМА PC (WINDOWS 98/ME/2K/XP)

ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР, АВТОР КОМИКСОВ ФЕДОР МУКИН

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ МИХАИЛ ЖИВЕЦ

АРТ-ДИРЕКТОР ПАВЕЛ СТАСЕВИЧ | ЗВУК АЛЕКСАНДР ГОРОХ

РАЗРАБОТКА ARISE

ИЗДАНИЕ «1С»

ДАТА РЕЛИЗА 29 АПРЕЛЯ 2005 Г.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM III 1000, 128 МБАЙТ ОЗУ, ВИДЕОКАРТА С 32 МБАЙТ ОЗУ

«КОЙОТЫ:
ЗАКОН ПУСТЫНИ»

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Страх кастрации у бивисов

Lord Beavis, rise! — Трэш нечаянный и сознательный. — Гуляй, Мамай! — 2000 световых лет на пузе. — Туру-луру-лэй. — Где всё? — Солдат Джейн.

«Бивисы просто живут среди нас и в ус не дуют, а вырастая, адаптируются к социальной реальности, и не в самом худшем качестве», — писал пророческий журнал в прошлом тысячелетии (#2'99) и ничуть не

ошибался (а то!). Бивисы нынче в деле: бивисы занимаются пластической хирургией, бивисы рисуют комиксы, бивисы покупают лицензии на право создания игровых продуктов путем модифицирования игры, которая тоже на «Б». Участники команды ARISE (г. Минск) вообще умудряются сочетать занятия: два последних по списку плюс tribute таксидермистам-силиконщикам. Результат — постапокалиптический ко-

мекс в реальном времени с ролевыми вкраплениями «Койоты: Закон пустыни» («КЗП»). By beavises, for beavises.

На обложке «Койотов» имеется надпись «ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВОЗРАСТУ 13». Минимальный это возраст или максимальный, не поясняется; но, судя по игре, верно второе.



Мы очень любим комиксы. И трэш во всех его проявлениях, кроме гастрономического. Но насчет «КЗП» не уверены — слишком наваристо и... есть впечатление, что бивисы узнали о существовании стиля им. Эда Вуда и попытались «сделать трэш» намеренно, хотя вышло бы и так. В результате получилось очень густо, но однообразно, и ваше бурное веселье в начале игры («И тут старый самец скакнул прямо на капот!») быстро сменится зевотой. Такое впечатление, что бивисы не знают, чем занять игрока в постапокалиптической пустыне, кроме как, по выражению одного персонажа игры, «огрбить или защитить деревушку на предмет припасов». На местности обязательно нужно перетереть с туземцами (в стилистике «Э, стоять!» — «Бандита в сортире словили! Так увлекся, что до сих пор глаза на лбу...») и переться монгольской дикой ордою на другой конец карты. И обратно — длинно и косноязычно просить подмоги. Тактика простая: на ваши копилки выезжают вражеские и стреляют, вы гвоздите в ответ, кто-то в итоге побеждает — скорее всего, вы, если только один персонаж не говорит другому, что пора отходить (они не ошибаются). Разнообразие приносят мутировавшие сообразно сеттингу катюши, но появляются они слишком поздно; к пятнадцатой миссии игрок уже находится в тихой злобе от конвоирования бензовозов (материализация врагов на расстоянии выстрела это не есть полноценная замена тактики), освобождения заложников и захвата вражеской техники. В «КЗП» особенно ярко проявляется подоплека ниндзюцу-миссий в RTS: не дать игроку прокатиться по кампании Батыем. В других играх это бывает интересно, но здесь — нудно: посети первый склад, проползи к палатке, спроси о самогоне, выслушай десять реплик (выкриков), ползи в другой угол. Нет, авторов даже самоирония посетила — в одной из миссий после марафонского прополза в разные стороны, достойного питона Каа (есть ли анекдот про блондинку, переползаю-

щую через перекресток?), вместо микродозы межмиссионных комиксов всплывает еще одно задание: проползти и спасти чьего-то племянника от лап адской секты. Игрок возопиет, но задание разрешается без его участия. Ха-ха. А названия Total Annihilation и «Угнать за 60 секунд» для задач по зачистке карты и уводу неприятельской каталки — это очень смешно. Очень.

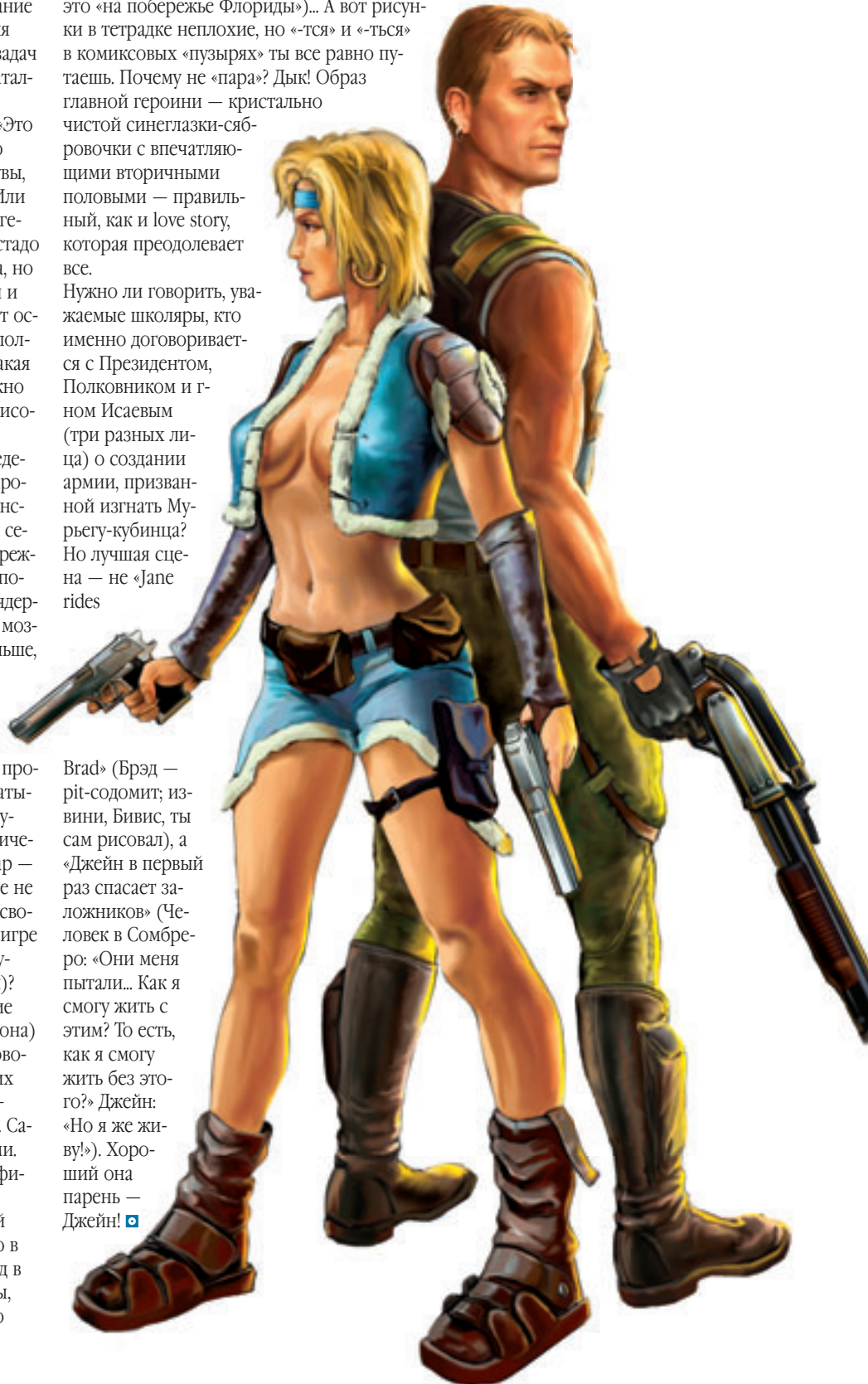
Да, ползают либо однорукый человек Кайл («Это не я. Это был однорукый человек». Ох.), либо женщины с большой грудью (других здесь, увы, не держат). Пубертатный садизм, не иначе. Или эта, как ее, inconsistency. Нестыковок полно: героиня освободила заложников и порешила стадо бандитов в лучших традициях Vault Dweller'a, но в следующей миссии п'цаны все живехоньки и сидят в том же оазисе, когда к нему подходит основная протагонистическая группа. Перевыполнение заданий или их невыполнение — какая разница? Всех дружественных байкеров можно угробить в миссии, но в комиксе-то они нарисованы! Издержки смешанного жанра-с.

Никто, конечно, не ожидает от «КЗП» нововведений. Ну да, герои растут в уровне. Когда это происходит, раздается «дзыньк!» — и текущее транспортное средство подопытного переливается серо-буро-малиновым. Умножается бонус к повреждениям, ага. Радиус обзора растет, что может помочь, особенно с турелями. Турели как постыдержный атрибут, кстати, намертво закрепились в мозгах бивисов: турелей разных видов в игре больше, чем сисек, и половину нужно вкл/выкл.

А хотелось-то стеба — в лучших традициях, надо всем и вся. А не вышло. Диалоги многословны, тоскливы; тема войны городских банд (благодарная, классическая), извините, профукана. Как и многое другое. Человека, раскатывающего на желтом школьном автобусе с оружейной башней, зовут Кайл. Имя Отто вам ничего не говорит, господа игроделы? Автобус-бар — светлое пятно, хоть как-то выделяется в стаде не очень тщательно прорисованных машинок, свободно вращающихся вокруг своей оси. Да, в игре есть фольклорный Hummer, но где черная супермашина из сериала Knight Rider (хотя бы)? Почему байкеры не на «боровах»? Обращение «старый» (из скверных переводов Х.С. Томпсона) в начале игры заставило нас предвкушать поворот пустынной тематики в сторону летающих хряков и хичхайкеров-хиппи. Зря! Старый — имя какого-то монгола с абажуром на тылке. Садись, Бивис; за сочинение — трояк с вожжами. «Зато прикольно?» — Не-а. Вместо ужасной физиономии Жополищера нарисовать надпись CENSORIED? — Не-а. Я уж не говорю про «чей ствол толще», «организуем кибуц» (тебя мало в детстве за это били?) и «через задний проход в деревню»... Твою маму, бивис. Зачем, зачем ты, вместо того чтобы читать книжки, так много

слушал этого «прикольного чувака гоплина»? От «сочинения» тошнит. «Доказать себя в деле», «да здравствует социалистическая Аризона!» (и это «на побережье Флориды»)... А вот рисунки в тетрадке неплохие, но «-тся» и «-ться» в комиксовых «пузырях» ты все равно путаешь. Почему не «пара»? Дык! Образ главной героини — кристально чистой синеглазки-сябровочки с впечатляющими вторичными половыми — правильный, как и love story, которая преодолевает все. Нужно ли говорить, уважаемые школяры, кто именно договаривается с Президентом, Полковником и г-ном Исаевым (три разных лица) о создании армии, призванной изгнать Мурьегу-кубинца? Но лучшая сцена — не «Jane rides

Brad» (Брэд — рп-содомит; извини, Бивис, ты сам рисовал), а «Джейн в первый раз спасает заложников» (Человек в Сомбре-ро: «Они меня пытали... Как я смогу жить с этим? То есть, как я смогу жить без этого?» Джейн: «Но я же живу!»). Хороший она парень — Джейн! ☐



игра 16

ЖАНР Потретиатический УРА-FPS

ПЛАТФОРМА PC (WINDOWS ME/2K/XP). ИГРА ТАКЖЕ ВЫШЛА НА XBOX

АРТ-ДИРЕКТОР БРЭДЛИ ШЕНК (BRADLEY SCHENCK) | ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ДЖЕЙСОН ГОТТ (JASON GOTT)

СЦЕНАРИСТ ПОДПОЛКОВНИК РЭЙМОНД ДЖЕЙ ЛИДДИ (RAYMOND J. LIDDY)

РАЗРАБОТКА DESTINEER

ИЗДАНИЕ 2K GAMES | ИЗДАНИЕ В РОССИИ «1С»

ДАТА РЕЛИЗА АПРЕЛЬ 2005 Г.

МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM 3 1300, 256 МБАЙТ ОЗУ, DIRECT3D-СОВМЕСТИМАЯ ВИДЕОКАРТА С 32 МБАЙТ ОЗУ, 2,8 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ

CLOSE COMBAT:
FIRST TO FIGHT

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Сапоги в океане

Чужой потретиатизмъ. — Куст и Рамсфельд спешат на помощь. — Взаимовыручка, надежность, верная смерть. — Высокоморальные войска спецназначения. — Бессвязная история.

Русский и американец — братья навек. В мире нет более великих охотников омыть что-нибудь вонючее и грязное в чужом океане, помочь одемократить текущий государственный строй и освободить пару-тройку народов от напасти, на которую те, кажется, и не жаловались. Если бы у отчизны некоторое время назад не возникли проблемы с сохранением статуса супердержавы, мы, скорее всего, вели бы

сейчас репортаж с победоносного марша черноземных краповых беретов вдоль фонтанов нигерийских парков культуры и отдыха.

Самодовольная наглость Close Combat: First to Fight (CCFF, согласно указу минобороны США) сильно портит положительное в целом впечатление от добротного сколоченного командного шутера. Словно свинья в яблоках, игра до ушей напшигована потретиатической сутгестией: подонки сирийцы, видите ли, не хотят возвращать законному владельцу Бейрут, и сердобольным американским властям приходится «в третий раз за последние полвека вводить в страну войска». (В этом трогательном месте мультипликационного агитпропа дорогая редакция рыдала полных двадцать минут: «Бедные, издерганные морпехи!».) Действие разворачивается в 2006 году, весьма адекватном временном сегменте, если президент Младший Куст действительно решит освободить одну из стран «Оси зла» от наклепленного им же ярлыка. Мы, разумеется, предпочли бы исторические факты фьючерзам и очевидной пропаганде, хотя можно ли ожидать такта от «рядовых и полковников, взводных, пулеметчиков, командиров танков» и прочей солдатни, которая «еще вчера выполняла трудную, опасную, но такую нужную работу в Афганистане и Ираке», а теперь рассказывает о своих подвигах наемным программистам? CCFF создана с целью пополнить US Army-ряды наивным пушечным мясом и свою рекрутерскую роль, думается, сыграет превосходно.

Удивительное рядом: качественная на вид КИ-агитка действительно существует! Графический движок игры, хоть и балует шальным металлическим отливом большинства поверхностей, но рисует четко, детально, убедительно. Если государственные подрядчики когда-нибудь смогут перешагнуть через тупоумие собственной агитационной техники, пацифистские мы получим новый Half-Life по заказу американской армии —



и с удовольствием пройдем его до конца, не забыв попросить добавки. Страшное будет время. Унизительное.

К счастью, подделки военщины пока не держат даже собственных обещаний. Вместо демонстрации удивительной взаимовыручки огневой четверки, превращающей морпехов в сжатый стальной кулак американской армии, CCFF скорее является тренажером для усатых нянь. Больше всего проблем обычно доставляют те самые парничтонадо, которые, по идее, обязаны прикрывать командирский фланг и тыл, следить за балконами и окнами — далее со всеми остановками по списку features с официального сайта. На деле воз тащит командир: следит, чтобы подручные идиоты не грызли валяющиеся на полу чужие гранаты, нечаянно не вляпались в шквальный огонь крупнокалиберных пулеметов и не намотались на огромное колесо БМП. Оставь им сектор обстрела, и поганцы с любопытством слабоумных будут наблюдать, как ударный отряд злодеев подкрадывается в упор к командиру и набивает его (нас!) отборным свинцом. Тупо попирающие друг друга стволами супостат в чалме и искусственно-интеллектуальный гарант мировой демократии — это нормально, в порядке вещей. С появлением на горизонте игрока ситуация обычно развязывается следующим образом: вы палите в оккупанта, а попадаете в американскоподданного, тот обижается и роняет мораль на пол, а в это время удачная очередь из «Калашникова» аккуратно входит под командирскую каску...

Ах, да, мораль! По утверждению разработчиков, CCFF — первый в мире шутер, «учитывающий психологический фактор». Подсчитав количество поглощенных аптек, убитых товарищей и невинно загубленных гражданских, внутриигровой отдел исследований умножает это число на статистику попаданий в оккупационную голову, складывает с весом винтовки M-16 и делит на среднее арифметическое прозвучавших в эфире за последние три уровня «аллахакбаров». Полученным двузначным девелоперы как раз и планируют обращаться в бегство жестко закриптованных на суицид врагов американской армии. Вот любопытно: как можно надеяться психологически воздействовать на объект, не располагающий ни сознанием, ни подсознанием? Ведь у бедняги в голове лишь набор из трех линий поведения: стрелять, прятаться, умереть-уснуть-забыться. Тем не менее в конце каждой спецоперации все четыре бойца суперотряда награждаются медалями и пресловутыми оценками в баллах. Статистическая производительность напарников всегда зашкаливает — в конце

концов, они высокоморально и строго по уставу обозревают бетонные стены и пустующий тыл в то время, когда их никчемный командир истребляет несметные полчища агрессоров, хватается пули грудью и разухабисто валит снайперов, пулеметчиков и танкистов чуть ли не офисным степплером.

От First to Fight не стоит ждать связного или хотя бы вразумительного повествования, но как очень условный симулятор современного боя в городских условиях игра имеет право на существование. Крохотные уровни-каморки проходятся единственным маршрутом, и потому имеют больше прав скромно стоять в тени обособленных выездов-заданий в SWAT 4, нежели претендовать на звание грандиозной освободительной войны, — вопреки потливым стараниям многочисленных сценарных роликов. И — простим вас! — не воспринимайте это агитполуползновение серьезно. Ни один серьезный военпроект не заставит вас три раза подряд выскакивать на середину улицы и ждать пули снайпера — единственно с целью заметить место его дислокации. Ибо ваши надежные и занебесноморальные AI-друзья, увы, совершенно ни на что не способны. ■

Вожаку четверки позволяется волевым решением призывать на помощь вертолеты, минометы, снайперов и прочие силы небесные — которые ни за что не промахиваются.



игра 17

ЖАНР RTS ПРЕДСТАВИТЕЛЬСКОГО КЛАССА

ПЛАТФОРМА PC (WINDOWS XP)

ТВОРЧЕСКИЙ КОЛЛЕКТИВ Д-р Ян Лейн Дэвис (DR. IAN LANE DAVIS, РУКОВОДИТЕЛЬ), ЭНДРЮ АДКЪЯР (ANDREW ADKJAR), БЕН МОРС (BEN MORSE), БЕВ МЭННИНГ (BEV MANNING) И ДР.

РАЗРАБОТКА MAD DOG SOFTWARE

ИЗДАНИЕ SIERRA (VIVENDI UNIVERSAL GAMES)

ИЗДАНИЕ В РОССИИ «СОФТ КЛАБ»

ДАТА РЕЛИЗА АПРЕЛЬ 2005 Г.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО PENTIUM III 2200+, 512+ МБАЙТ ОЗУ, GeForce 4 со 128 МБАЙТ ОЗУ, 1,5 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ

EMPIRE EARTH II

БЕНИАМИН ШЕХТМАН

На айсберге

Время, оно (эх!..). — 12000 лет геймплея. — Тише едешь, тебе воздастся. — Доспехи или портянки. — Шустрые баллисты. — Сделай сам. — Maybach.

АККУРАТНОЕ И НЕТОРОПЛИВОЕ ОСВОЕНИЕ EMPIRE EARTH II АУКНЕТСЯ УВЕРЕННОСТЬЮ В НЕЗЫБЛЕМОСТИ УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ ИГРЫ.

В далеком, уже и не вспомнить каком, году, в одной почтенной организации департамента дополнительного образования случился следующий казус... Из ничем непримечательной двери, баррикадированной крохотное помещение, содержащее первый и единственный в конторе компьютер, опростетью выскочил мужчина, внешности почтенной и даже, учитывая его габариты, можно сказать, фешенебельной. В тот же момент он был классически расхристан, красен и

ко-только колесницы изобрел, а ко мне зулусы на пароходах приплыли!». Оказавшийся случайным свидетелем автор этих строк, тогда еще крайне юный организм неопределенных устремлений, был глубоко впечатлен этой сценой, исполненной неподдельной страсти.

Это было давно, это была Civilization. И хоть слово «зулусы» в устной речи слышал я с тех пор только от Симхи Каца, бежавшего из ЮАР после крушения апартеида (а еще неполиткорректный Симха называл своих гонителей «кафры»), образ крепко засел во мне, и, скармливая CD-драйву Empire Earth II (более известную как EE2), я не менее крепко рассчитывал на некое дежавю, выведенное на новый графический уровень.

А рассчитывал потому, что усидчиво читал все, что обещали создатели этой изрядной игры. Кстати. Все, что они обещали, они же и исполнили. Четырнадцать народов, полтысячи разновидностей юнитов, от лучников до шагающих мега-роботов, двенадцать тысяч лет геймплея... эээ... нет, тут я напутал: сто двадцать веков, вот тот кусок из истории цивилизации, что находится в нашем распоряжении. Причем солидная его часть лежит на временной оси в тех краях, где Восстание Машин и звездолеты типа «Призрак-17-Пингвин». Хотя не так уж сильно я и ошибся: чтобы изложить EE2 вдоль и поперек, нужна бездна времени. Так вот, пока игра не завелась, она представлялась мне чем-то вроде Civilization, только со сражениями в реальном времени. Я обманывался: EE2 — чистая RTS, без каких-либо аномалий. И Civ она напоминает только масштабностью — всей этой прорвой времени, места и маленьких поползней, бездушно именуемых юнитами. Да еще наличием энциклопедии, обширной и настоятельно рекомендуемой к прочтению. И еще одна рекомендация, не менее упрямая: не пытайтесь взять EE2 нахрапом. Не пройдет. Игра требует (и имеет на это право) отношения серьезного и освоения вдумчивого. И вовсе не оттого, что в ней есть нечто принципиально новое, ранее не встречавшееся. И



лицо имел, что называется, опрокинутое. Без всякого стеснения он ворвался в кабинет своего шефа и, не смутившись даже присутствием шефа своего шефа, издал горестный крик: «Да что же это делается! Я еще и акведука не построил, толь-

не потому, что что-то неудобно или неудачно управляется. Отнюдь. Все удобно, изящно, знакомо. Просто ее ОЧЕНЬ много. И лучше потратить время на прохождение тьюториала и прочтение рекомендаций, чем потом гробить его втройне, да еще заодно с удовольствием, когда выяснится, что «есть же такая удобная штука, что ж я ее раньше-то... ведь без нее...».

Не устану повторять: игра не для торопыг. Поторопишься — сам будешь виноват. А не поторопишься, отстроишь все, что можно, так, как должно, и EE2 отплатит добром. Так, уровень сложности lightest превращает мясное мужицкое дело, войну, в комедию-релаксant, где враги, обнаружив, что мост, по которому они наступают, простреливается, строят новый... в метре от первого. И вскоре так глубоко вживаются в бобровую шкуру, превыше всех умений ставя саперное, что умудряются замостить полреки... Послушаешь брифинг — обнаружишь, что миссии довольно разнообразны и интересны, и поймешь, например, почему никак не восстает из пепла с гордо поднятой опекаемая тобой корейская община. Эх, не надо было мне жадничать — просил же посол соседней деревни «Пошли нам войска, пожалуйста!». Нет, хотел все сам...

Под сюжетные линии кампаний аккуратно подстелена историческая основа. Стартовые позиции разные, на любой вкус. Можно встать во главе Ливонского ордена и начать с покорения Ближнего Востока и прижимания к ногтю неумных полейков. Не нравится скрежет доспехов и вонь свинарников? Запах пороха и портянок милее, а гром береговых батарей слаще для уха? Что ж, пожалуйста. Высадка — где? В... хором, хорошие, хором... в Нормандии! Смотреть на экран приятно. Графические решения очень недурственные, хотя и без особых новаций. Редкие странности, вроде баллист, шныряющих со скоростью легкой кавалерии и на прямой запросто отбирающих желтую майку у, к примеру, пикинеров, погоды не делают и впечатления не портят. Движок у игры покладистый, а богатый ассортимент настроек позволяет получать удовольствие и на сравнительно слабо... нет, если честно, среднемоштных компьютерах. Разве что захлебывающаяся видеокарта иногда устраивает кавардак с теньями. Существенная придирка по части услады для глаз только одна: камера не умеет удаляться от происходящего так далеко, как хотелось бы. Но это именно придирка.

А свое дежавю я все-таки получил. Когда добрался до встроенного редактора. Инструмент отличный, простой в освоении и позволяющий помимо прочего создавать те самые карты «Я на атомном танке, а у тебя два крестьянина, рыцарь и фельдфебель с пулеметом». Особенно хороши самодельные EE2-карты для сетевой игры, хотя о

мультиплеере и без этого позаботились, разработав аж девять разных его режимов.

Что же в итоге? А вот что: EE2 — предобротная RTS, не содержащая однако ни единой изюминки. Никаких графических, управленческих или иных находок. Но это не упрек, никто не отнимет у массачусетских игроделов из Mad Doc Software и у нас с вами пятнадцать игровых



эпох, от века каменного до столетия Синтеза. Никто не покусится (надеюсь) на выверенный баланс войск или алмазную заточку под процессоры Intel с гипертрейдингом, а также nvidia-чипсеты. Но если Dune 2 — это Ford T стратегий в реальном времени, Warhammer 40K — их TVR, а LOTR — лимузин класса «шланг» с бассейном внутри, то EE2 — форменный Maybach. Проверено: шикарно. Натуральная кожа и посеребренные гайки. Движок, в котором лошадей больше, чем во всей Монголии, и никаких спойлеров, азрографии или, не дай бог, лифтовки. Все так... Только чуточку скучновато. ■

Встроенный редактор поможет создать те безумные ситуации, в которые авторы игры сами не удосужились поставить играющего.

игра 18

ЖАНР **SURVIVAL HORROR**
 ПЛАТФОРМА **ПК (WINDOWS 2K/XP), PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE**
 АВТОР КОНЦЕПЦИИ **ГИЙОМ ГУРО (GUILLAUME GOURAUD)**
 РЕЖИССЕР И СЦЕНАРИСТ **АНТУАН ВИЛЕТ (ANTOINE VILETTE)**
 ПРОГРАММИСТ **СЕДРИК ЛЕКАШО (CEDRIC LECACHEUR)**
 РАЗРАБОТКА **DARKWORKS**
 ИЗДАНИЕ **UBISOFT** | издание в России «АКЕЛЛА»
 ДАТА РЕЛИЗА **АПРЕЛЬ 2005 г.**
 МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **PENTIUM III 1000, 256 МБАЙТ ОЗУ, DIRECTX-ВИДЕОКАРТА С 64 МБАЙТ ОЗУ, DVD-ROM, 2,2 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ**

COLD FEAR

МАША АРИМАНОВА

Бег волны

Штука Джона Карпендера. — Письмо матроса Юсупова, писанное им в камбузе. — Белой пене. — Нас сильно штормит. — Генераторы страха. — Большая красная рука.

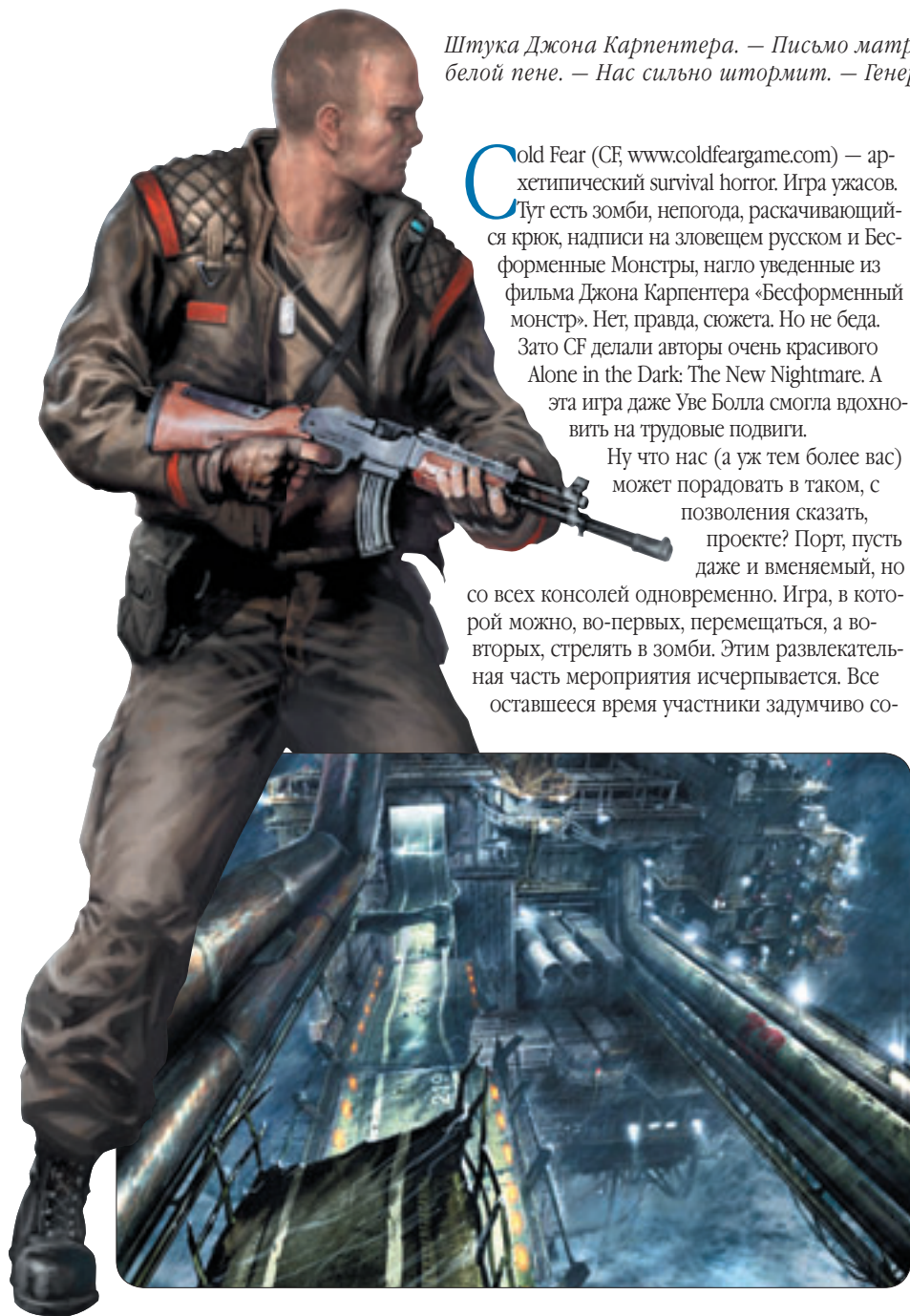
Cold Fear (CF, www.coldfeargame.com) — архетипический survival horror. Игра ужасов. Тут есть зомби, непогода, раскачивающийся крюк, надписи на зловещем русском и Бесформенные Монстры, нагло введенные из фильма Джона Карпендера «Бесформенный монстр». Нет, правда, сюжета. Но не беда. Зато CF делали авторы очень красивого Alone in the Dark: The New Nightmare. А эта игра даже Уве Болла смогла вдохновить на трудовые подвиги.

Ну что нас (а уж тем более вас) может порадовать в таком, с позволения сказать, проекте? Порт, пусть даже и вмняемый, но со всех консолей одновременно. Игра, в которой можно, во-первых, перемещаться, а во-вторых, стрелять в зомби. Этим развлекательная часть мероприятия исчерпывается. Все оставшееся время участники задумчиво со-

зерцают cut-scenes, в которых герои по фамилии Юсупов (а почему не Долгорукий? не Валуа?) и Анищенко, изъясняясь с фальшивым славянским акцентом (он, впрочем, очень похож на настоящий), сознаются в страшных злодеяниях и умоляют спасти хорошую девушку Аню, запертую в третьей слева комнате на втором этаже, вход по пожарной лестнице...

Что может в Cold Fear напугать? Бывалый игрок, выяснив, что в его распоряжении имеются пистолет, фонарик и лазерный целеуказатель, вкусно сплунет и начнет хладнокровно расстреливать бедных безоружных зомби. Ибо темноты можно не бояться. Да и мышкой целиться куда проще, чем геймпадом. Даже с поправкой на не очень уверенную физическую модель и незасчитываемые попадания в мертвую голову из автомата Калашникова CF на ПК грозит участь House of the Dead. Уж это-то творение никто не назовет «игрой ужасов»!

Есть гарпун. Есть шотган. Есть, в конце концов, огнемёт. Вы когда-нибудь пробовали напугать человека с огнеметом? О, это очень неблагоприятное занятие. Нужен давящий, параноидальный сеттинг: Северный полюс, например. Или Южный. Нужны, помимо монстров, другие люди с огнеметами. И вот с сеттингом-то как раз в CF все... в полном порядке! Сеттинг — единственная причина, по которой игра была сделана, единственная причина, по которой в нее стоит играть, единственная причина, по которой я всерьез раздумывала, не наградить ли Cold Fear почетным знаком «Наш выбор». Это, конечно, не полярная станция. Но есть ведь и другие беспронигрышные варианты. Вспомните киношедевры «Вирус», «Корабль-призрак» и «Левиафан». Да-да. Большая и лучшая часть CF разворачивается на дрейфующем корабле. Русском. Военном. И дождь хлещет. И волны перекачиваются через ограждение и домкратоподобно обваливаются на палубу. И качка такая, что в бредущего к тебе зомби просто невозможно нормально прицелиться. Вперед, в затопленные трюмы!



Ну а меньшая и худшая часть — как положено. На заброшенной нефтяной платформе. На которой, для заброшенной нефтяной платформы, на удивление много секретных лабораторий, работающих в перспективных направлениях фармакологической генетики.

CF — очень красивая игра. Особенно для конверсии. Особенно для конверсии со всех консолей сразу. Отважный сотрудник береговой охраны (да, как Брюс Виллис в фильме «На расстоянии удара») Том Хансен бредет, раскачиваясь, по палубе, над ним нависает фосфоресцирующая волна, и медленно отхлестывает пена...

Не забудем про крупный дождь, и про фонарик, и про страшные тени, и про лазерный целеуказатель. Интересная картинка. Многообещающая. И когда пойдут галюны с растерзанными трупами русских моряков, и полезут из холодильников зомби, и трюм обрастет мерзкой органической субстанцией, и из трупа кита выпрыгнут отвратительные осьминожки, удушающие героя длинными тонкими щупальцами... Обещания оправдаются. Хорошо будет.

Есть, есть, на что посмотреть, есть, чему испугаться. Главная проблема Cold Fear очевидна каждому, смотревшему вышеупомянутые картины. Корабль — конечно, сеттинг благодарный. Атмосферный. Но до чего ограниченный! Наблюдать за тем, как отважные герои пробираются с кормы на нос, с носа на корму, из камбуза в санчасть, из санчасти в радиорубку и из радиорубки в галюн, тяжело даже два часа экранного времени (это ведь все-таки не Das Boot), что уж тут говорить о шести часах игрового.

Найти на носу ключ от кормы. Найти на корме ключ от галюна. Найти в галюне ключ от капитанской каюты. Освободить прекрасную девушку, мимо каюты которой проходил уже сто двадцать пять раз. Из дома с привидениями можно выйти в сад, в лес, найти там склеп, спуститься в подземелье... А куда денешься с корабля, терпящего бедствие в непогоду?

Конечно, только на нефтедобывающую платформу! На которую, кстати, придется прыгать. С радиомачты. По ценному указанию той самой прекрасной девушки.

Помните The Thing? Игровую, конечно, адаптацию? Вот вам еще один пример игры, пытавшейся быть страшной на одной атмосфере, без сюжета, без характеров, без толкового дизайна монстров... Если декорации удачные, если хорошо поставлено освещение, грамотно сделан звук, тщательно подобрана музыка, некоторое время быть страшной удастся. И даже довольно успешно. Но что дальше? У очень тонко сделанных японских хорроров серии Silent Hill начинаются всякие психологические штучки, флэшбэки, сюжетные выверты, сюрреализм... В ремейке Resident Evil страшно вопреки всякому здравому

смыслу. Как в фильмах Ромеро. А в The Thing и Cold Fear действие декораций, звуков и освещения рано или поздно ослабевает, а других генераторов ужаса там нет. Вот и начинаются массовые перестрелки с участием зомби и русских десантников. А потом еще более массовые. На наших глазах хоррор превращается в шутер. В Far Cry. То, что в ухо героя CF постоянно бубнит по



радио доброжелатель, ситуацию никоим образом не лечит.

Впрочем, в последней трети CF появляются довольно любопытные невидимые монстры, чудовища, повреждать которых можно лишь попаданием в Большую Красную Руку, твари, которым нужно позволять себя схватить и, выиграв героическую борьбу стихий тупым наяриванием по кнопке «action», поражать из гранатомета... М-да. Увы, если совсем честно, нет в этой последней трети ничего интересного. Только в меру качественное переложение идей передовых FPS средствами одного отдельно взятого survival horror'a. Но игра никогда не перестает быть красивой. До самой последней минуты держится за свои немудреные спецэффекты. Это ведь тоже стоит ценить в нашем тусклом, уродливом мире, не правда ли? ▣

В COLD FEAR ЗАЧЕМ-ТО МОЖНО ПРИГИБАТЬСЯ, БЕГАТЬ И ХВАТАТЬСЯ ЗА ПОРУЧНИ. КАЖДОЕ ИЗ ЭТИХ ДЕЙСТВИЙ В ИГРЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ОДИН РАЗ.

игра 19

ЖАНР: **ВЕЛИКОЕ КИТАЙСКОЕ РПГ-УДОВОЛЬСТВИЕ**
 ПЛАТФОРМА: **ХВОХ**
 ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР: **КЕВИН МАРТЕНС (KEVIN MARTENS)**
 АРТ-ДИРЕКТОР: **МЭТТЮ ГОЛДМАН (MATTHEW GOLDMAN)**
 ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР: **ДИО ПЕРЕС (DEO PEREZ)**
 РАЗРАБОТКА: **BioWare**
 ИЗДАНИЕ: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
 ДАТА РЕЛИЗА: **АПРЕЛЬ 2005 г.**

JADE EMPIRE

АЛЕКСАНДР ВЕРШЕНИН

Пятка бьет ферзя



Уроки мудрости. — Ищите евнуха. — Лучшая часть ноги. — Такое скучное добро. — Сказка-быль. — Зритель созрел и скоро будет падать. — Мое кунфу лучше. — Что хорошо, то несовершенно. — Большие надежды.

Перед тем как безоглядно нырнуть в обольстительный омут героической псевдокитайской РПГ Jade Empire (<http://jade.bioware.com>), пожалуйста, ознакомьтесь с некоторыми правилами пользования Поднебесной. Умудренные этим знанием, вы будете превосходно ориентироваться и обязательно преуспеете в мутной воде одной из древнейших цивилизаций планеты. Урок первый: во всем виноваты евнухи! Пусть тронная зала девственно пуста, а вокруг императора не наблюдается ни одного лунообразного лица и пухлого железного тела, — не расслабляйтесь. Вероятнее всего, подлецы прячутся за портьерами. Даже если трое наследных принцев очевидно не поделили трон, причем один из них обесчестил божество, второй пару раз совершил ужасное пре-



дательство, а третий и вовсе отбросил сандалии, — не верьте! Где-то по ходу дела обязательно найдется евнух, на которого можно со спокойным сердцем свалить все государственные несчастья.

Урок второй: пятка побеждает. Если победительные функции пятки вдруг начинают барахлить, проверьте уровень Ки в пламенном моторе сердца. В крайнем случае переключайтесь на Фокус и легендарное оружие: мечи, посохи, топоры. Великим героям дозволено рубить людей пополам, сносить головы и руки, даже разделять жертву на куски. Но воистину легендарные фигуры ограничиваются твердой как сталь пяткой и силой духа. Пожалуйста, не забудьте.

Урок третий: каждый мечтает бесчестить придворных женщин и сопеть на императорском ложе. Путь к этим и другим увлекательным занятиям пролегает через целые курганы растерзанных соперников. Кровь прольется в любом случае, но если в процессе выбивания трона вы дипломатично улыбаетесь, извиняетесь за причиненные неудобства и ведете себя с неукоснительной вежливостью, — народ вас обязательно полюбит и встретит хеппи-эндом. Пользуйтесь этими простейшими соображениями, и успех гарантирован. Для дополнительного внеклассного чтения о нравах эпохи рекомендуем изучить классический трактат Ло Гуань-чжуня «Троецарствие» — а сами перейдем к практическим занятиям.

Так удачно канадские РПГ-лекарки не выступали со времен Baldur's Gate II. Лесные людоеды-оборотни и боги-лисицы, взрывной драконий порошок, механические чудо-стрекозы, могущественная секта убийц, поверженный дракон, великая засуха, горный монастырь в руинах, императорская арена, европейские варвары, парящий в небесах дворец, восставшие мертвые души и крохотный, еле уловимый изъян в безупречном боевом стиле — это все Jade Empire (иногда просто JE), действительно великолепная сказка. BioWare нельзя разрешать погружаться в ремесленническую работу по трансформации настольного в компьютерное, ее надо заставлять рассказывать эпические истории. Одна из них только что безукоризненно стартовала.

Мы давно созрели для Jade Empire. Три десятка лет восточного кино о кунфу и широкоформатные эпика недавнего времени от Аня Ли, Чэня Кайге и Чжана Имоу — это, по сути, неинтерактивные версии нынешнего BioWare-чуда. А теперь нарисуйте себе счастье от исполнения ведущей роли в любом из них...

Специально для JE канадцы распрощались с условностями походовых боев: добрый пинок пятой в челюсть не приносит такой всеобъемлющей человеческой радости, если его предваряет трехминутное копошение в паутине отвратительных маленьких меню. Большая часть JE проходит в недоступных рядовому смертному многометровых прыжках, резвых перекатах, молниеносных атаках и еще более стремительных выходах из них. Боевые стили жонглируются на лету: Легендарный удар сменяется Штормовым драконом, Безупречность переходит в Небесную волну, а Зеленый голем чередуется с Лошадиным демоном. На каждую из двух дюжин боевых техник приходится всего по одной комбинации ударов, но их умелое сочетание оставляет зрителей с широко распахнутыми глазами и приросшим к языку восхищенным клекотом. Как и положено в великих китайских домах, стиль открывается его громким именованием вслух. Гигантские демоны-олифанты сотрясают арену ревом на грани нервного срыва, ассасины подсвечивают густой восточный воздух сиянием магии, гладиаторы рассекают горизонт лесом шестов, алебард и мечей. Герой тенью скользит меж ними, уворачиваясь, оставляя шлепки и затычки, кого-то сбивая с ног, замораживая, поджигая, душа в классическом дартвейдеровском стиле и воруя драгоценную Ки мягкими прикосновениями ладоней. Jade Empire кипит. Jade Empire взрывается. Да, вот так хороша. И несовершенна — далека от того! Кого могут устроить стили, состоящие всего из одного обычного и одного специального удара? Кто не хотел бы работать с наборами отдельных техник для рук и ног в пределах каждого стиля? Увы, симплифицированная до предела анатомия JE не позволяет превратить ролевую игру в файтинг-РПГ, полноценный гибрид обоих жанров, лакомый кусочек кода, обозримый и пламенный предел мечтаний. Что касается ролевой составляющей, ее вы уже видели и оценили по достоинству в Star Wars: Knights of the Old Republic — разве что в непосредственном контроле и статистическом развитии героических спутников нам на этот раз отказано. Впрочем, не жалко. При должном пиетете центральный персонаж способен приобрести и освоить практически все присутствующие в игре техники — рукопашные-ногоборные-боевые, магические и оружейные. Он, словно губка, впитывает в себя бесконечные маленькие коррективы трех основных характеристик (Health, Mind, Spirit), коллекционирует и заряжается от вспомогательных магических

кристаллов волшебного амулета. Меньше внимания партии (от прямых услуг напарника можно отказаться, назначив тому вспомогательную роль ходячей аптечки или артиллерии), больше — себе. Учитывая, что в каждом фильме (за редким, но все же исключением — бывает!) Джет Ли, Брюс Ли и даже Чоу Юн-Фат присутствуют ровно в единственном экземпляре, с подобным акцентом действительно можно согласиться.

Волшебная Jade Empire вовсе



не открытие, а только закономерное продолжение, следующая ступень в уверенном и прямолинейном движении главной ролевой девелоперской компании мира. Она не изменяет себе ни в схеме построения диалогов по методу «хороший-нейтральный-очплохой», ни в явной неспособности срежиссировать внятное и увлекательное приключение для персонажа с алергией на добродетельные сюноизъявления и филантропию. Надемся, все приложится. А пока — хорошие новости. Во-первых, совершенно очевидно, что Jade Empire лишь открывает целый героический цикл на древнекитайскую тему. Об этом свидетельствует хотя бы огромная карта Поднебесной с жалкой парой отметок-локаций. Во-вторых, игра обязательно будет на ПК. Обязательно. Как только Microsoft продаст голодающим РПГ-фанатикам достаточное количество приставок, Jade Empire, вслед за SW:KOTOR (и Fable, еще одной Xbox-only), окажется на привычных ПК-мониторах. А потом... мы просто знаем. 📺

Особое удовольствие — перепрыгнуть через слона, скоренько воткнуть три раза острые и кривые парные сабли в его объемное седалище и столь же молниеносно слиться вон. Потому что нечего многотонной животине разгуливать на двух ногах, не в цирке!

ПЯТАЯ КОЛОНКА

Николай Третьяков



авторе
ОБ

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Убежденный кеюиф, которому нравится даже цвет центарийского фунгуса — такой же кораллово-терракотовый, как обивка дивана, на котором восьмилетний Коля читал Жульверна.

Четыре «Ха»

Так называемые 4X-стратегии — наверное, самый загадочный субжанр. Несмотря на то что расшифровка четырех крестиков — eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate — вроде бы исчерпывающе раскрывает содержание любимых забав мегаломаньяков, некоторые вопросы бередят душу. Почему не «4E»? Что за удивительное несоответствие между сложными средствами и паллозойской целью — оказаться на вершине цепочки питания? Почему Master of Orion III, созданный в полном соответствии с достигшим пика популярности в начале века 4X-концептом, был воспринят публикой с куда меньшим энтузиазмом, чем Galactic Civilizations?..

THERE'S NO «X» IN «CHOICE»

МООЗ — прямо-таки идеальный газ «4X», чистый продукт, состоящий из эксплуатации, экспансии, эксплуатации и экстерминации.

Удивительно, но все эти основополагающие для жанра занятия игрок очень быстро отдает на откуп автопилоту, и... на игрока диким джундранжи-стадом набегают прозрения. Переданная функций происходит не из-за количества задач, просто правильные решения очевидны, и искусственный разум их исправно принимает. Неудивительно, если учесть, что «4X» суть четыре четких фазы каждой отдельной партии, а все задачи — алгебраические, на оптимум. Навязывается билд-лист; в прошлой серии игрок выработывал его самостоятельно, но это тоже было универсальное-оптимальное решение. Игрок одерживает победу на автопилоте; и теперь он не может поручиться, что раньше вручную выигрывал он.

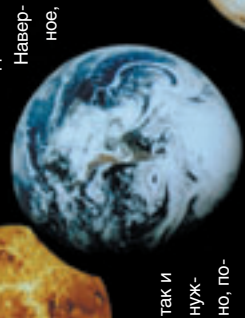
Получается, 4X-задачи востребуют в игре в основном встроенный

калькулятор? Однако автоматизация вроде бы призвана освободить игрока для чего-то... что в МООЗ не сумели добавить, но это явно не внутриигровой спам от орionaкого Сената. Значит, четыре «X» не описывают полностью глобальные космические стратегии и есть (или должно быть) что-то еще. Не пятое «X», eXpérience, приплетаемое к концепту скорее из-за созвучия (так как «герои» в двух последних «Орионах» представляли собой кучки процентных бонусов). Интересно, про слово «choice» концептуалисты забыли, потому что оно не начинается на «eX»? А между тем, согласно Сиду М., любая игра состоит из последовательности выборов, которые должны быть интересными. Что значит: не формальными, не очевидными, не таковыми, которые легко отделяет компьютер. Кто придумал, что менеджмент скучная вещь? Он скучен в МООЗ, где абсолютно очевидно, что в плодородной зоне планеты нужно заниматься земледелием, а исследования проводить на

Глядя на брезжний по-ток, поднятый моей волей, я часто думаю: где я в этом потоке?

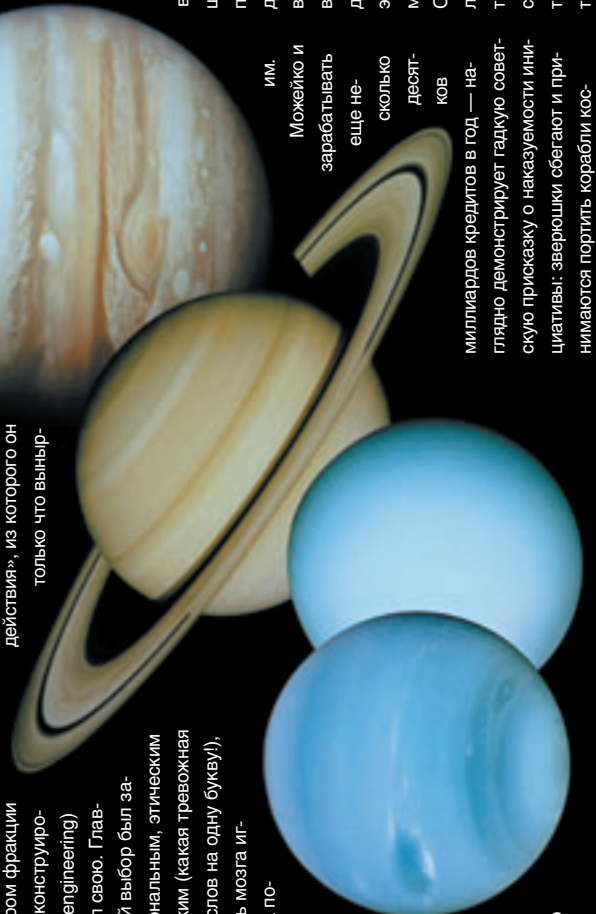
неудобья и в бунараках. В Sid Meier's Alpha Centauri (SMAC) об- щий эффект от выбора в поль- зу высаживания леса или рытья сверхглубоких шахт на прилегаю- щей к городу терри- тории просчитать и предугадать было вряд ли возможно: не в последнюю очередь благодаря тому, что экономические показате- ли и отношения с Планетой — от- дельные «системы координат». Иг- рок принимал решение и брал на себя ответственность за последс- твия в виде проигранной гонки за центраирское Чудо света или атак червей-мозгоедов — реакции пла- нетарного разума на нарушение экобаланса. Естественно, целесо- образность каждого мелкого реше- ния в SMAC можно было прикинуть на глаз, но вся прелесть этой дав- ниншей игры заключается в том, что единой рациональности в ней не было: выбором фракции и социальным конструи- ванием (social engineering) игрок создавал свою. Глав- ное, первичный выбор был за- частую эмоциональным, этическим или эстетическим (какая тревожная концентрация слов на одну букву!), и счетная часть мозга иг- рока занимала по- добное место. Иг- рок опти- мизировал и макси- мизировал, но в рамках собственного произвольного выбора modus

vivendi/orcandi: корчевать фунгус, бояться его и ненавидеть или пор- хать по нему и прельбно жа- лить оппонентов, чувс- твуй себя на Чироне как дома.



Навер- ное, так и нуж- но, по- тому что в SMAC почти отсутствует Финальная Орионская Тоска, сходящая с пе- чально Эдмонда Хиллари пос- ле Эвереста (вершина покоре- на, погребшие шерпы похоронены, что дальше?). Но Хиллари не зада- вался вопросом «я ли восходил на эту гору?», а вот игрока в глобаль- ную походовую очень гложет без- личность «стратегического действия», из которого он

только что выныр-



им. Можейко и зарабатывать еще не- сколько десят- ков миллионов кредитов в год — на- глядно демонстрирует гадкую совет- скую присказку о наказуемости ини- циативы: зверюшки обгают и при- нимаются портить корабли кос-

мофлота. Гм, под какое «Х» это под- падает? Ни под какое, как и элемен- ты сюжета, придающие стратегичес- кой записке карты если не смысл, то эмоциональную окраску. Необя- зательная и второстепенная story arc из SMAC, развораживающаяся в случае гибели первых собственно- ручно откормленных Червей и их погонщицы («Они убили Линдли! Вот сволочи!»), завершающаяся пе- реименованием одной из захвачен- ных вражеских баз в память о, — это прообраз чего-то, что в будущем должно присутствовать в каждой глобальной походовой стратегии. Потому что eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate хотя и составляют тело такой игры, они — это только «как», но не «зачем».

ПЯТОЕ ХА

Как бы ни пыгались игровые ана- литики приписать к четырем «Х» eXperience в качестве пятого, тако- вым все же является eXponential, законное дитище четверки и знака умножения. Безбрежные мирная-военная экспансия и на- учно-производственное углубле- ние дают естественный эффект: обвалный, пм, рост длины хода во второй половине партии. Боль- шие числа побуждают игрока к примитивно-силовым методам дальнейшего расширения; и вдоба- вок Звезды Смерти во множес- венном числе (ну, косяк из пары десятков Doom Stars в MOO2) — это нелепо; страшно одна. Любимая EXE-стратегия Galactic Civilizations дарит немного осмыс- ленного правдоподобия среди пов- торяющихся действий: Tetrag Stars строятся десятками кораблей-конс- трукторов и к тому же стоят пять триллионов кредитов (Брэд Уор-



вверху SMAC. Великолепный стратегический оживаляж («зала- славы» в данном случае). Прибли- зительно воспроизводится даже оформление сложной логическо- го «оригинала».

в центре Master of Orion III. Когда, даже играя за «чужих» Itkkl, вместо слизи и сукровицы ви- дишь все те же вываливающиеся друг из друга таблички, это не- правильно.

внизу Galactic. Медленно и элеюще вращающаяся Звезда Смерти — весомый повод переносить тяготы микроменеджмента.

делл, отец GalCiv, наверняка смотрел фильм Human Traffic, где даётся единственно правильное объяснение, как Палатину удалось накопить на строительство). Любопытно: игровой процесс т.н. 4X-стратегий делается интереснее не только от ограничения

репутации игрока в глазах AI (Civ II) и взнудзано мировой торговлей (Civ III), побуждавшей дорожить отношениями. А концепция культурного влияния (Civ III) и в особенности коллективная победа (SMAC), присутствие ющие и в GalCiv, дают надежду на продолжение эволюции жанра (не только стратегическое действие, но и коммуникативное и, чем черт не шутит, даже экспрессивно-драматургическое «вести себя»).

4C?

Если бы Сид все-таки отправился в космос, на final frontier, ему было бы удобнее подводить гуманитарные подковы

под «4X», и не только потому, что «правильное «4X» — это космос, как говорят. Все «Цивилизации» — это

все-таки история целовещества, которая по большей части действительно есть то самое стратегическое действие. А во Вселенной... Ну вот хотя бы eXplore. Кто сказал, что это должно быть разовое действие перед колонизацией, как во всех МОО? А где же бесконечные загадки и новые проблемы (когда

давно знакомая туманность в двух парсеках от дома оказывается разумной)? А то тыкаешься в космические ренотерапевты и получаешь одно-типные бонусы (GalCiv) — это... жестоко, да.

А eXpand? Кто сказал, что цель разумной расы — колонизировать все подряд планеты? «Бохать» радиоактивный мир — место для автоматических фабрик, и только. Люди и роллеркоастеры там не нужны, как и длинный билд-лист. Для того чтобы любоваться Красным Пятном и генерировать research points, достаточно небольшой научной

еXterminate. За что все инопланет-

ные расы так ненавидят игрока и стараются уничтожить планетарной бомбежкой или притворной вежливостью и ножиком в спину? Нет, пусть, конечно, ненавидят, потому что male sci-fi и все такое, но ведь нужен повод. «Трансклюкиро-

вать, чтобы они нас не успели» — это одно-

разно. В последней на сегодня «Цивилизации» AI, помин-ся, давал предлог, разбрасывая стратегические ресурсы у гра-ниц. Чем космос хуже? В большинстве игр, условно называемых «4X», разбрасывает та легкость, с которой «они» становятся «нами». Splitter colonies присоединяются безропотно, забыв, из-за чего отцепились, прихваченные алиены не привнесут в общество этнокультурный колорит (никакого

eXploit, выжимание из каждой планеты двойного ВВП (к слову, натурально двойной Билдброкс неизмеримо лучше... ну да ладно)? Что за коммунизм? Экономике должны быть разные. Ресурсосбережение, медитация и оволактоветарианство должны давать игроку свои преимущества. Дружбу с летающим среди звезд звездем, например. Наконец,

empire feeling и штурмовой гвардии из реттилий-горцев в килтах). Опять-таки пример подает Дедушка: foreign nationals остаются такими и расстраиваются, когда игрок идет на войну с их исторической родиной.

4C? 5C? Comprehend. Complate, Complicate, Coalesce, помо-

мо обязательного Choice? Схемы и концепции — опасная вещь, при обобщении многое теряется. Как систематизировать каталоги двухголовых белки из Zack McStaken в GalCiv? Очень радуется, хотя и просто иллюстрация к очередному моральному выбору — ключевой особенности глобальных (космических) стратегий, где можно действовать драматургически. То есть, во-первых, вести себя, а оптимизировать и максимизировать — во-вторых. Правда, в GalCiv нравственность поведения игрока определяла некоторые нюансы технологического развития, вплоть до доступных классов кораблей, и давала игроку чувство личного присутствия в игре: компьютерные оппоненты не меняли равно-враждебного отношения. Оппоненты в SMAC больше следовали высказыванию плагиати-

руемого мной немца («Лишь руководствующаяся моральной точкой зрения волю можно называть автономной») и пытались дружить на почве общих ценностей, хоть и не очень искренне, частенько возвращаясь к традиционным экспансии и экспансии. Интересно, а все ли игроки способны выполнять договоры и вообще морально самоограничиваться, чтобы не расползаться по карте во все четыре стороны? ☐

приложение

ИГРОВОЕ ЖЕЛТОЕ





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Релакс

Даю установку: компьютерные игры, включая самые суровые стратегии и головоломные квесты, обязаны служить расслаблению, развлечению, приятному времяпрепровождению... (Вы же не будете с этим спорить?) Но способствует ли этой цели само положение игрока «сидя перед монитором»? Ой ли.

Just for fun

Между тем ниоткуда не следует, что мы должны мириться с подобной ситуацией как единственным вариантом реализации ПК в качестве игровой платформы. Поскольку никакой он не единственный! Взять хотя бы игровые ноутбуки, за эволюцией которых мы пристально следим не первый год и собираемся продолжать в том же духе. Свидетельствуем: выбор достойных внимания «геймбук» неуклонно расширяется, и в отношении флагманских моделей уже сейчас можно сказать, что их мощности довольно для приобщения даже к самым привередливым играм. И что не менее важно — действительно легкие и носимые модели тоже постепенно обзаводятся необходимыми для комфортной игры характеристиками. С другой стороны, стоят мощные ноутбуки все еще в 1,5-2 раза дороже полноразмерного компьютера с такой же и даже большей мощностью, да и мобильные видеоускорители все еще отстают от настольных на одно-два поколения. Кроме того... вы, конечно, сможете забраться с ноутбуком в кресло и почувствовать себя несколько свободнее, но есть и объективные ограничения, от которых никуда не деться: тот же провод, тянущийся к розетке, конструктивно небольшой экран, наконец, необходимость приспосабливаться к аскетичным органам управления. Иными словами, ноутбук — это хорошо, очень хорошо, но все же идеальным выбором для игры в стационарных условиях его пока назвать не получится.

В то же время по цене хорошего ноутбука, то есть за \$2000-3000, можно собрать систему, вполне раскрывающую тему «развлекательного» ПК!

Идея заключается в замене монитора проектором. А манипуляторы, включая клавиатуру, мышь, геймпад и джойстики всех сортов, меняются на их беспроводные разновидности. Сам компьютер вполне может оставаться все тем же полноразмерным ящиком, хотя для гармоничного вписывания в интерьер наиболее подходящим вариантом будет корпус «барбонного» формата.

Свобода действий в таком случае открывается максимальная, а по



слева Кроме упомянутых в тексте LCD- и DLP-типов в ближайшем будущем нас ожидает еще один принцип формирования картинки — с использованием отражающих жидкокристаллических матриц (LCOS), порывающийся объединить преимущества обеих «старых» технологий. Живой пример — Canon XEED SX50.

справа Очередной представитель удачной линейки барбонных Shuttle под индексом SN25P на чипсете nForce4 Ultra — достойная основа для игрового ПК, способного украсить вашу гостиную.

зрелищности 50-дюймовой (по меньшей мере!) картинки проектору просто нет равных среди прочих источников, гм, наслаждения, включая, пожалуй, и шлемы виртуальной реальности (к счастью, все еще далекие от совершенства). Пусть качество изображения уступает плазменным панелям, но размер многое искупает, да и в самом факте, что картинка возникает «прямо на стене», есть свой специфический шарм. Само собой, с помощью такого компьютера можно будет очень даже неплохо смотреть кино. Уговорил? Тогда давайте пройдемся покомпонентно.

Проектор

Что уж скрывать, мультимедийные проекторы (то есть имеющие VGA-вход для подключения не только к аналоговому видеоисточнику, но к компьютеру) в готовом к употреблению виде появились не вчера. А едва ли не раньше всех нынешних устройств отображения (исключая ЭЛТ-мониторы, разумеется). Другое дело, что цены на них начинались с величин, автоматически относящих любой проектор к разряду серьезного оборудования для презентаций и не ме-



обычно ставится три — по количеству основных цветов, а в один поток свет собирается призмой на выходе. Как и в ЖК-мониторах, качество цветопередачи таких проекторов долгое время «оставляло желать», а получение абсолютно черного фона до сих пор (и очевидно — навсегда) останется неразрешимой проблемой. Лампа подсветки в проекторе несравнимо мощнее ламп, встраиваемых в ЖК-мониторы, следовательно, какой-то свет через ЖК-затвор просочится неизбежно.

Все это не означает, что LCD-проекторы плохи, а их альтернативы хороши. Напротив, эта технология на сегодня самая зрелая и устоявшаяся, и если вы настроены потратить на проектор \$2000-3000 и при этом не претендуете на портативность, то есть выбираете именно модель для кино-игро-домашнего применения, а не демонстрации презентаций на выезде, именно LCD-модель будет самым что ни на есть адекватным выбором. А врожденные пороки будут не более заметны, чем таковые же для современных ЖК-мониторов. Большой плюс, как и в случае с ЖК-мониторами, состоит в том, что изображение, получаемое с их помощью, абсолютно стабильно, мерцать в таких проекторах конструктивно нечему.

Основным производителем матриц для LCD-проекторов является компания Epson, поэтому будет логично обратить первоочередное внимание на ее же собранные проекторы. Однако оптом хвалить или ругать проекторы какой-либо одной марки было бы неправильно, уровня насыщения технологии в этой области еще не достигли, поэтому по качеству изображения разные проекторы

даже из одной ценовой категории различаются довольно сильно (мы планируем устроить тестирование наиболее примечательных моделей). Не исключено, что по набору функций и характеристикам вам больше приглянется модель, произведенная Canon, HP, Sharp или Sony.

Вторая технология — DLP — представляет собой технически более оригинальное решение. Свет от лампы перенаправляется в объектив матрицей из микроскопических зеркал, количество которых соответствует разрешению картинки; для гашения точек зеркала отклоняют свет внутрь проектора, в направлении светопоглотителя. Проблема засветки черного фона, таким образом, решается почти радикально. Однако дальше начинаются трудности. Стоимость такой матрицы ощутимо выше, и поставить, как в случае с LCD, комплект из трех одинаковых для получения цветного изображения удастся лишь в моделях дороже \$5000. В тех, что дешевле, используется единственная матрица, перед которой помещен вращающийся светофильтр, разделенный на три сектора. И зеркала, соответствующие на экране участкам разного цвета, направляют на экран свет лишь в те моменты, когда перед матрицей оказывается требуемый сектор. Картинка же складывается в слитное цветное изображение не иначе как в пользовательском мозгу. И если учесть тот факт, что яркость регулируется также путем гашения и зажигания пикселей с большей или меньшей интенсивностью (у микрозеркал поразительно маленькая инерция), оказывается, что получаемое таким образом изображение просто не может не мерцать. А способ наложения цветовых составляющих вносит радужное искажение цветов, особенно заметное в том случае, когда разворачивающееся на экране действие отличается заметной динамикой. Да и яркость при таком вольном обращении со световым потоком при прочих равных будет отставать от LCD-моделей.

Тем не менее, несмотря на всю кажущуюся эфемерность такой насквозь механической технологии, DLP-проекторы развиваются — и довольно успешно. Современные модели, включая недорогие (а DLP-проектор, например, X1a, произведенный компанией InFocus, можно купить чуть дешевле \$1000), дают весьма и весьма привлекательную картинку. И если не использовать их в качестве постоянного заменителя монитора,



вверху Парадная модель MX3100 в беспроводной линейке Logitech — набор из умопомрачительно эргономичной клавиатуры и мышки с лазерным датчиком.

проблема мерцания останется скорее теоретической, нежели мешающей. Во всяком случае работа 60-герцового монитора или обыкновенного телевизора сопровождается ничуть не меньшими побочными эффектами. Более того, такие проекторы оказались гораздо проще сделать действительно портативными и носимыми, хотя бы потому, что микрозеркала не так чувствительны к перегреву, как жидкие кристаллы, и можно обойтись компактной (и менее шумной!) системой охлаждения.

Впрочем, абсолютно бесшумных проекторов не существует, фактически придется мириться примерно с уровнем еще одного настольного компьютера, оказавшегося в вашей комнате. По меньшей мере! И ждать в этом вопросе каких-то принципиальных подвижек вряд ли уместно, — температура, создаваемая лампой в корпусе без принудительного охлаждения, принципиально несовместима с электронной начинкой, в особенности с таким нежным элементом, как жидкокристаллическая матрица.

По этой причине большинство проекторов, кстати, запрещено выключать из розетки — только кнопкой на корпусе, чтобы вентилятор смог снизить температуру до безопасной. Лишь в последнее время появились модели, в которых возможность «горячего отключения» допустима и оговорена как конкурентное преимущество (и впрямь, для тех городов и весей, где отключение электричества нередкое явление, такое преимуще-

ство насущно, потому что иному проектору может «хватить» и одного аварийного прогревания).

Прочее

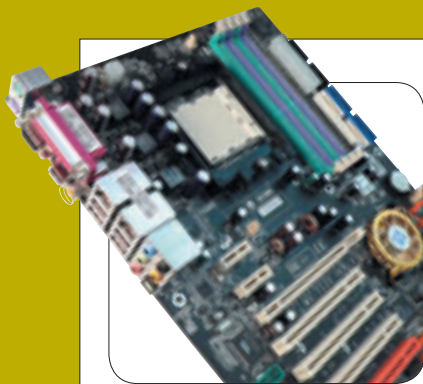
Нынешнее предложение компактных и красивых корпусов на первый взгляд кажется исключительно богатым. Но при ближайшем рассмотрении оказывается, что большинство стилизованных под музыкальные центры, кофеварки и СВЧ-печки барбеконов подходят лишь для начинки, явно не гарантирующей игровых стандартов. Нередко установка самостоятельной видеокарты предусмотрена сугубо формально, и даже карты с умеренными аппетитами и тепловыделением попадают в условия, несовместимые с нормальной работой (чаще всего вентилятор перекрывается стенкой корпуса). Да и запас мощности системы охлаждения может не дотягивать до потребностей современных процессоров, даже экономичных, при условии, что им приходится подолгу работать с максимальной нагрузкой.

Словом, обогащенные таким знанием, вторично окидываем взглядом горизонт и обнаруживаем, что последними чипсетам и отсутствием каких-либо скидок на компактность из представленных на российском рынке может похвастаться лишь семейство Shuttle, к счастью, весьма обширное и активно пополняемое. Остроумное охлаждение процессора, реализованное в современных моделях (например, в затребованной нами на обозрение платформе SN25P на чипсете nForce4 Ultra — подробности см. рядом в исследовании материнских плат), предусмотренная сквозная продувка радиатора, помещенного непосредственно на процессоре и заключенного в тепловою трубу, поэтому тепло от процессора вообще не поступает внутрь самого корпуса. При желании можно поставить видеокарту с хотя бы и двухэтажной системой охлаждения; несколько огорчает лишь отсутствие PCI-слотов (есть только пара PCI-Express). Уровень шума приятно радует и по меньшей мере не превосходит среднестатистического фона от полноразмерного системного блока с толково устроенным воздушным охлаждением.

Последний компонент нашего развешелого ПК — беспроводные манипуляторы — также представлен не то чтобы очень широко, но в количестве, покрывающем спрос. Основные действующие лица здесь — Logitech и Saitek. И, несмотря на обещания неизбежной миграции всех беспроводных устройств на Bluetooth и прочий Wi-Fi, до сих пор самым распространенным вариантом является «нестандартизованный» радиоканал 2,4 ГГц с характерным собственным передатчиком, повсеместно подключаемым через USB. Очень удобно! Никаких мучений с отказывающимся распознаваться Bluetooth'ом, для привязки беспроводного манипулятора к базе достаточно нажать пару кнопок — на нем самом и на передатчике. Гарантированная дальность бойности составляет 10 метров.

Премного благодарны!

Чистосердечное спасибо компаниям Shuttle (www.shuttle.com), Logitech (www.logitech.ru) и «Русский стиль» (www.rus.ru) за предоставленное оборудование, позволившее колумнисту самостоятельно подобщаться с образцом игрового ПК будущего. □



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Наполеоновские платы

Долго ли коротко ли, но с появления настольной инкарнации архитектуры AMD64 минуло полтора года. Под платформу Athlon 64 уже успело выйти второе поколение чипсетов. «Не пора ли наконец устроить массовое тестирование материнских плат?» — спросили мы сами у себя и у дистрибьюторов соответствующих вендоров. «Не вопрос!» — ответили нам последние.

Энфорс

Нельзя не заметить энтузиазм производителей материнских плат в отношении чипсетов для разъема Socket 939. Да, «первая волна» AGP-наборов подхватила далеко не всех игроков рынка, зато модели на нынешнем PCI-Express-поколении появились у всех, без исключения (а самые серьезные заводчики и вовсе расстарались, сгенерировав до десяти плат на брата). Особенно повезло первому (сработавшему в товарных количествах) PCI-Express-чипсету nForce4 во всех его Ultra, SLI и, конечно же, простых, без буквенных индексов, разновидностях. По информации nvidia, озвученной на отчетной цебитовской пресс-конференции, за несколько месяцев (в то время, когда платы на этих наборах еще толком не добрались до России) было продано более миллиона таких чипов. Представители VIA тоже, кстати, не растерялись и в свою очередь сообщили, что хоть и не успели отштамповать к тому же сроку шестизначное число чипсетов PCI-E, но по AGP-наборам для «Атлонов» впереди планеты всей: 100 млн. произведенных и отгруженных боевых единиц.

Бытует мнение, что для Athlon 64 равновеликую производительность обеспечивают любые фирменные платы на любых чипсетах, поскольку главный предмет потенциальной самостоятельности чипсетмейкеров — контроллер памяти — изъят из их ведения и перенесен в процессор. Все это отчасти справедливо, то есть существенных провалов (равно как и заметных отрывов) в тестах производительности не обнаруживается,

результаты в меру гладкие. Однако контроллер дисков и графического порта остается принадлежностью чипсета; набор интерфейсов,



слева В чипсетах nForce4 Ultra и nForce4 SLI интегрирован аппаратный фаервол, значительно (на 10-15%) снижающий нагрузку на процессор, если сетевая активность вашего компьютера умеренно высока; настраивается по современной моде через Web-интерфейс.

справа Плата ASRock вызовет приступ ностальгии у всякого бывалого пользователя. Столько переключателей нам уже давно не предлагали перетягивать, в комплекте есть даже специальная скобка для их выдергивания!

разъемов и фирменных опций тоже разнится; настройки в BIOS и по-прежнему остаются целиком в ведении разработчиков материнской платы. Наконец, нельзя игнорировать и вопросы качества сборки и компоновки элементов на плате. В общем, критериев для сравнения набирается предостаточно.

Запасная прочность

Забегая вперед, хотелось бы заранее застолбить два вывода, рельефно обозначившихся по итогам тестирования.

Во-первых, разница в производительности между платами, даже построенными на одном чипсете, все же наблюдалась — по крайней мере если оставлять в BIOS настройки по умолчанию. Но если не полениться и выставить их вручную на оптимальный уровень, она практически нивелируется (см.

вынесенную главу «Как настроить Athlon 64»).

Вторым итогом наблюдений оказался воистину высокий технический



уровень всех плат, включая недорогие. Все поголовно выдержали несколько суровых суток циклического прогона процессорного теста из 3DMark 2005, да и в остальном вели себя очень внушительно. Причины на поверхности: судя по маркам установленных конденсаторов и преобразователей питания, никакой экономии на «навесных элементах» не наблюдается. Вместе с тем даже старшие Athlon 64 известны своим умеренным аппетитом. В итоге — что? Правильно, очевиден солидный запас прочности. По оснащенности интерфейсами и богатству комплектации разработчики, похоже, также задались целью перещеголять друг друга. В качестве иллюстрации: самая «бедная» плата нашего теста позволяет подключить до восьми накопителей (винчестеров и оптических приводов)!

Впрочем, все это не только объяснимо, но и должно быть именно так, — платы под Socket 939, как и соответствующие процессоры, являются на сегодня самым что ни на есть высокопроизводительным (и дорогим) сегментом. «Бюджетникам» же (с расширением линейки Sempron в направлении меньших частот) окончательно оставлен Socket 754. Соответственно и цены на платы начинаются с \$80, а модели, без всяких оговорок достойные «вашего выбора», оцениваются в диапазоне \$100-160. Однако о сверхприбылях производителей говорить, похоже, не приходится, поскольку выпущенное на днях двухъядерное семейство Athlon 64 x2, как и обещалось, базируется на том же Socket 939. А это значит, что изготовителям плат, осведомленным о таком положении дел изначально, нужно закладывать в свои продукты запас прочности, чтобы не разориться на выпуске новых ревизий. Его и наблюдаем.

Как мы тестировали

Для тестирования каждая плата в порядке живой очереди оснащалась следующими высококачественными компонентами:

- процессорами Athlon 64 3200+ под Socket 939 (2,0 ГГц, кэш 512 Кбайт) и под Socket 754 (2,2 ГГц, кэш 512 Кбайт);
- памятью DDR400 Corsair CMXP512-3200XL в виде двухканального комплекта из двух модулей по 1 Гбайт;
- видеокартой ATI Radeon X800XL 256 Мбайт PCI-Express (для тестов плат с AGP-портом использовалась Sapphire Radeon X800XT со сниженными для равенства с XL частотами процессора и памяти);

■ жестким диском Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт;
 ■ блоком питания Powerman 350 Вт;
 ■ боксовым кулером AMD (производства компании AVC), который отвечал за охлаждение процессора. Ну а звук воспроизводили интегрированные на платах аудиочипы. В «чистую» установку Windows XP Professional SP2 помещался лишь самый необходимый набор

ПО: драйверы для чипсета, DirectX 9.0, драйвер видеокарты ATI Catalyst 5.4. В настройках BIOS задействовались пункты Load Optimized (Turbo) Defaults, Top Performance и т.п., если таковые обнаруживались, все прочие установки выставлялись по умолчанию.

Тестовый пакет включал в себя синтетику PC Mark 04, процессорный тест из 3DMark 2005,

игросинтетический в современных условиях Quake 3 (demo 001) и игровые тесты DOOM III (demo001), Half-Life 2 (3dc_canals) и Unreal Tournament 2003 (antalus-botmatch). Из общесистемных задач самым восприимчивым к различиям в производительности матплат оказался архиватор WinRar 3.4, для которого запускалось два теста: сжатие пары файлов объемом 1,35 Гбайт с мак-

симальной степенью компрессии и встроенный бенчмарк (запускается комбинацией Alt+B).

Последнее примечание к системным характеристикам: количество USB-портов указано в виде двух цифр: число портов на задней панели и число дополнительных портов, которые можно «организовать», подключив к соответствующим разъемам на плате новые планки.

Gigabyte GA-K8NXP-SLI

Самая дорогая плата в семействе Gigabyte основывается на самом же старшем nForce4-чипсете, отличающемся SLI-функциональностью. И присматриваться к ней имеет смысл лишь тем, кто планирует сразу (или в рассрочку) обзавестись системой из двух видеокарт. Поскольку других причин переплачивать за пару графических PCI-Express-разъемов мы не видим. Впрочем, именно эту плату можно купить не только саму по себе, но и в комплекте с двухпроцессорной видеокартой GV-3D1, уже побывавшей в нашей лаборатории.

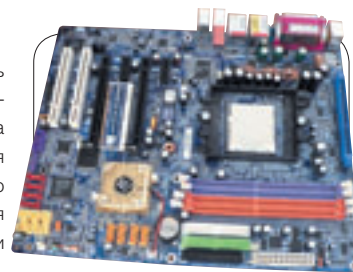
Набор портов для всевозможной периферии совершенно не оставляет желать чего-либо еще (количество SATA-портов как раз иллюстрирует максимум возможного: четыре стандартных и четыре SATA 2.0 с удвоенной до 0,3 Гбайт/с скоростью передачи). Отметим удобную цветовую маркировку всех разъемов и внятные подписи на плате, характерные для всей нынешней линейки Gigabyte. К компоновке платы также претензий не возникло.

Преобразователь питания — четырехфазный, дополнительная «фаза» вынесена на планку DPS, ставшую уже традиционным атрибутом топ-моделей, произведенных Gigabyte. Вместе с тем основные преобразователи остались без каких-либо радиаторов, что отчасти и объясняется такой «распределенностью» нагрузки. Не забудем упомянуть и резервную микросхему Dual BIOS, тоже традиционную, причем не только для люксовых, но и недорогих плат. Теплых слов заслуживает системная утилита EasyTune 5, кроме мониторинга позволяющая менять не только частоты, но и напряжения питания прямо из Windows.

Плату нельзя назвать «радостью оверклокера», но лишь по одной причине — из-за отсутствия возможности изменять тайминги памяти. Все настройки для разгона сведены в раздел MB Intelligent Tweaker; регулируется напряжение процессорного ядра (жесткая установка: до 1,75 В и относительная от +0,1 до +0,3 В, позволяющая совместить разгон под нагрузкой с работой технологии Cool & Quiet — во время простоя), на памяти также можно накрутить до +0,2 В, для шины PCI-E доступен диапазон частот 100-150 МГц. Наконец, загадочный фирменный Robust Graphic Booster обещает расширить и без того немалую пропускную способность и поднять эффективность графической шины до недостижимых высот (впрочем, никакого реального влияния на результаты тестов включение этого пункта не дало).

В BIOS нет отдельной опции включения Cool & Quiet, тем не менее после установки стандартного драйвера в Windows функция снижения частоты и напряжения заработала как следует, а после активации пункта CPU Smart Fan Control кулер научился умолкать на все время спокойной работы, заводясь лишь при длительных нагрузках.

ЦЕНА \$200
 ЧИПСЕТ **nForce4 SLI**
 ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА
200-400 МГц (с шагом 1 МГц)
 РАЗЬЕМЫ **2 PCI-E 16x, 2 PCI-E 1x, 2 PCI, 2 PATA, 8 SATA, 4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+6 USB 2.0, 3 IEEE 1394, 2 RJ45 Gigabit Ethernet**
 ЗВУК **7.1-канальный Realtek ALC850 (разведены 6 аналоговых выходов, S/PDIF In/Out Coaxial)**



разгон

4,0

рейтинг

4,4

ECS KN1 Extreme

Некогда компания Elitetgroup выпускала платы на текстолите уникального брусничного цвета, новая цветовая гамма чуть менее броская, но тоже оригинальная. Важно отметить, что качество навесных элементов у современных плат ECS находится на самом высоком уровне, времена, когда для удешевления в ход пускалась экономия на конденсаторах и прочем, к счастью, прошли. Но и саму плату никак нельзя отнести к дешевым, отчасти по «вине» богатой функциональности и роскошного комплекта поставки. Среди интересных опций — удлинитель USB, с помощью которого можно вынести один

из портов для удобства использования устройств, которые приходится регулярно отключать; предусмотрен и адаптер-брелок Wi-Fi.

Из вкусных (хотя и слабо применимых в частной практике) опций самого nForce4 Ultra отметим самую прогрессивную схему RAID: объединить в одном массиве можно как SATA-, так и PATA-диски. Использование для охлаждения преобразователей питания вентилятора с дефлектором вместо обыкновенных радиаторов кажется спорным решением, хотя шум от дополнительного пропеллера вы едва ли услышите.



При аварийной перепрошивке BIOS есть возможность установить резервную микросхему поверх основной. К компоновке претензий нет (хотя расположенный в самом низу разъем для флоппи-дискового в прежние времена вызвал бы справедливое нарекание — приходится тянуть шлейф через весь корпус). Плата украшена синей подсветкой

— между слотами PCI стоят подмигивающие синим светодиодами.

Разгонные настройки присутствуют в достатке: предусмотрено повышение напряжения на CPU в диапазоне от +0,025 до +0,375 с шагом в 25 мВ, а память можно подогреть в завидном диапазоне 2,55-3,11 В. Есть необходимый набор регулировок таймингов. К сожалению, за исключением параметра 1/2T (а это почти всегда означает, что он по умолчанию установлен в 2T), что, видимо, и вызвало незначительное отставание в тестах от лидирующей группы. Предусмотрена опция включения Cool & Quiet, но, поскольку отсутствует поддержка управления вращением вентиляторов, вы получаете только «первую половину» этой технологии (если, конечно, сами не позаботитесь о вентиляторе с терморезистором).

разгон

4,2

рейтинг

4,1

ЦЕНА \$130

ЧИПСЕТ nForce4 Ultra

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-250 МГц (с шагом 1,5 МГц)

РАЗЪЕМЫ 1 PCI-E 16x, 2 PCI-E 1x, 3 PCI, 3 PATA, 6 SATA, 4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+6 USB 2.0, 2 IEEE 1394, 2 RJ45 Gigabit + Fast Ethernet

ЗВУК 5.1-канальный Realtek ALC655 (разведены 3 аналоговых выхода, S/PDIF Out Optical и Coaxial)



Chaintec VNF4 Ultra

Плата лишь немногом дешевле предыдущей, однако по комплектации и внешне смотрится гораздо скромнее. Из явных недочетов дизайнеров, относящихся ко всем протестированным нами платам под этой маркой, отметим отсутствие цветовой маркировки; вдобавок контакты для подключения корпусных кнопок и лампочек не имеют даже буквенных обозначений, приходится лезть в инструкцию... Составленную в свою очередь крайне странно: например, вместо того чтобы указать, в какие слоты надлежит установить модули памяти, дабы она (память) заработала в двухканальном режиме, приведены «нежелательные комбинации». Отчасти такой казус искупает наличие строчки на загрузочном экране, сообщающей о режиме работы памяти, поэтому, возможно, правильного сочетания будет проще добиться опытным путем.

Несмотря на укороченный дизайн платы, компоновка вышла толковой и достойна положительной оценки. А поддержка 8-канального аудио и распаянные в два ряда аналоговые разъемы (вам не придется выбирать между подключением многоканальной системы и сигналом к линейному или микрофонному входу) — это и вовсе неожиданный бонус. Сам по себе новый Realtek-кодек отличается от прежнего не только добавившейся парой каналов, но и общим похорошевшим качеством звучания. Хотя до уровня внешних карт класса Audigy такой интегрированный звук все еще объективно не дотягивает. Наконец, не забыта и такая ныне экзотика, как разъемы WOM и WOL, для «пробуждения» платы по сигналу с модема и локальной сети.

Заглядывая в BIOS, обнаруживаем полный комплект таймингов, включая 1T/2T Memory Timing, отдельную установку частоты для PCI-Express, напряжение на CPU вплоть до 1,7 В, а для памяти можно выбрать одно из трех значений: 2,7, 2,8 и 2,9 В; наконец, можно поддать жару и на сам чипсет — и снова три варианта: от 1,6 до 1,7 В. А вот активное управление частотой процессорного вентилятора опять забыто, хотя снижать напряжение и частоту в зависимости от нагрузки плата умеет.

разгон

4,2

рейтинг

3,8

ЦЕНА \$120

ЧИПСЕТ nForce4 Ultra

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-400 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЪЕМЫ 1 PCI-E 16x, 2 PCI-E 1x, 3 PCI, 2 PATA, 4 SATA, 4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+6 USB 2.0, 1 RJ45 Gigabit Ethernet

ЗВУК 7.1-канальный Realtek ALC850 (разведены 6 аналоговых выходов, S/PDIF Out Coaxial)



Chaintech S1689

Плата аскетичной комплектации из разряда «для вас, экономы» попала в наш тест в первую очередь для представления оригинального чипсета. Фактически в московской рознице можно найти еще лишь две платы на наборе под маркой ULi: JetWay JW-A689DAS под Socket 754 и нижепредставленный гибрид от

ASRock. Тем не менее, если все, что вам нужно, это быстрая и стабильная работа, плата вполне может претендовать на ваше внимание. Несмотря на то что в BIOS есть лишь регулировка таймингов и частоты системной шины (и никаких вам напряжений!), по умолчанию плата оказалась настроенной очень даже воинственно (были выставлены агрессивные тайминги) и по объективным тестам попала в одну группу с лидерами.

Компоновка принципиальных нареканий не вызвала, можно пожуричь инженеров только за разъемы питания, гнездящиеся в самой середине платы, причем в положении «поперек», из-за чего кабели не совсем эстетично перегораживают корпус.

разгон

3,0

рейтинг

3,7

ЦЕНА \$70

ЧИПСЕТ ULi M1689

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-232 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЪЕМЫ 1 AGP 8x, 5 PCI, 4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+4 USB 2.0, 2 PATA, 2 SATA, 1 RJ45 Fast Ethernet

ЗВУК 5.1-канальный Realtek ALC655 (разведены 3 аналоговых выхода)

ASRock K8 Combo-Z



Девелоперский отдел компании ASRock просто напрашивается на отдельный (и очень специальный) приз за высокий полет инженерной мысли. Судите сами: приобретая такую плату, вы получаете возможность установить любой процессор из линеек Socket 754 или Socket 939! Наиболее очевидное применение подобной платы: 1) апгрейд старой системы на Socket 754 с перспективной заменой процессора; 2) использование платы вместе с дешевым Sempron под Socket 754 сейчас, но с видом на приобретение в будущем серьезного (хотя бы и двухъядерного, ибо разъем позволяет!) Athlon 64. Конечно, если вас не смущает присутствие «реакционного» AGP вместо «прогрессивного» PCI-Express.

Платить за столь мощную совместимость приходится относительно скромной производительностью, причем принудительное выкручивание таймингов на более низкие уровни вызвало дополнительное падение скорости (похоже, плата выставляет собственные величины задержек). Технология Cool & Quiet работает, но снова лишь в части

снижения частоты и напряжения процессора, обороты боксового кулера оставались неизменными. Напряжение процессорного ядра регулируется в пределах 1,2-1,75 В, для памяти можно подкрутить лишь стандартный набор таймингов, включая 1T/2T. В разделе ACPI есть нечастая опция включения «дремлющего режима» — Suspend To RAM. Компоновка элементов (ввиду необходимости поместить пару сокетов) оказалась довольно тесной, с другой стороны — никаких принципиальных неудобств в процессе стыковки платы с инфраструктурой мы не испытывали, а то, что разъем для флоппи-дисков оказался в «подвале», — явление вполне простительное.



ЦЕНА \$85

ЧИПСЕТ ULI M1689

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

140-300 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЬЕМЫ 1 AGP 8x, 3 PCI, 3 DIMM DDR PC3200 (до 2 Гбайт) для S939/ 3 DIMM DDR PC3200 (до 2 Гбайт) для S754, 4+4 USB 2.0, 2 PATA, 2 SATA, 1 RJ45 Fast Ethernet

ЗВУК 7.1-канальный Realtek ALC850 (разведены 6 аналоговых выходов)

разгон

3,5

рейтинг

4,5

Gigabyte GA-K8NF-9



Может быть, кому-то придет в голову назвать эту плату «скучной», за отсутствие каких-либо оригинальных дизайнерских изысков (широкий пассивный радиатор на микросхеме чипсета не в счет). Нам же по нраву определение «добротная». Именно такое впечатление сложилось в процессе общения с GA-K8NF-9: породистая рабочая лошадка с достойной производительностью, отменной стабильностью, практически идеальным расположением компонентов, наконец, полнофункциональной поддержкой Cool & Quiet (вентилятор подчиняется искусственному интеллекту после активации пункта Smart Fan).

И даже со вполне себе джентльменским набором оверклокерских опций, хотя, учитывая отсутствие активного охлаждения на чипсете, злоупотреблять разгоном не советуем. Есть регулировка напряжений: CPU Voltage до 1,75 В с отдельным Core Power +0,1-+0,3 В, прибавками для DDR Voltage и Hyper-Transport Link (только +0,1 или

+0,2 В); независимая регулировка частоты PCI-Express в пределах 100-150 МГц; а также упомянутый выше Robust Graphics Booster. Поскольку коренное отличие чипсета nForce4-4x от старших моделей состоит в официальной поддержке лишь частоты 800 МГц шины Hyper-Transport против 1000 МГц, первая частота и будет выставлена по умолчанию. Впрочем, оба значения характеризуют равно избыточную производительность, никакого влияния на результаты тестов вы не обнаружите. Из привычного нет лишь настроек таймингов памяти. Но — рекомендуем!



ЦЕНА \$110

ЧИПСЕТ nForce 4-4x

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-400 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЬЕМЫ 1 PCI-E 16x, 2 PCI-E 1x, 3 PCI, 2 PATA, 3 SATA, 4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+6 USB 2.0, 1 IEEE1394, 1 RJ45 Fast Ethernet

ЗВУК 7.1-канальный Realtek ALC850 (разведены 6 аналоговых выходов, S/PDIF In/Out Coaxial)

разгон

4,0

рейтинг

4,5

MSI K8N Diamond SLI

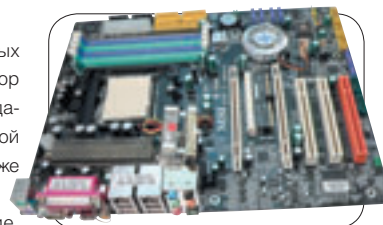
Как и протестированная выше плата Gigabyte GA-K8NXP-SLI на максималистском чипсете nvidia, MSI-продукт старается оправдать свою цену не только двумя разъемами PCI-Express 16x, но и все тем же интерфейсным избытком. Ко всему прочему в комплекте поставки прилагается Bluetooth- и Wi-Fi-адаптеры в виде одной платы с внешней антенной. Не забудем и оригинальный интегрированный звук на серьезном чипе от Creative: конечно, не Audigy 2, но аппаратный EAX 3.0 поддерживается, да и качество звучания однозначно лучше всех остальных вариантов из нашего плавного текущего обзора.

Ну а внушительный кулер на преобразователях питания, очевидно, олицетворяет собой задел на будущее

и сконструирован для охлаждения самых мощных двухъядерных экземпляров. Поскольку до сих пор даже старшие модели процессоров Athlon 64 создавали щадящую нагрузку на цепи питания, насущной потребности нет не только в активном кулере, но даже в радиаторах.

Компоновку элементов, несмотря на их обилие, инженерам удалось выполнить на «отлично». Лишь отсутствие разъемов PCI-Express 1x никак нельзя записать в достижения, — пусть пока соответствующих плат в продаже не видно, но когда-то ведь они должны появиться?

Что касается BIOS, то здесь мы имеем ни много ни мало самый богатый выбор опций для разгона и тонкой под-



стройки из всего когда-либо виденного. Исключительно подробный раздел таймингов — еще 8 дополнительных настроек, относящихся к задержкам. Любопытные режимы дружелюбного «полуавтоматического» разгона, поднимающие частоты и тайминги до безопасных значений (High Performance Mode, Aggressive timing). А режим Dynamic Overclocking отвечает за подъем частоты процессора от 1 до 11% в зависимости от выбранного уровня, причем самим уровням назначены «воинские звания»: от Private и Sergeant для минимальных уровней

разгона до General и Commander для максимальных (это, конечно, баловство, но в целом идея неплохая). Все в порядке и с регулировкой напряжений: три градации для процессора, повышающие вольтаж от +3,3 до +8,3%, для памяти — 2,5-2,85 В, для чипсета — 1,5-1,85 В, причем критические значения, выставляя которые не рекомендуется, мигают красным (например, выше 2,75 В для памяти); частота шины PCI-Express варьируется в пределах 100-145 МГц.

У всех плат MSI предусмотрена полноценная поддержка Cool & Quiet, причем вручную можно выставить баланс между «прохладой» и «тишиной», то есть задать для процессора рабочую температуру 40, 50 или 60 градусов. Чем выше температура, тем реже будет включаться вентилятор. На наш взгляд, оптимальный вариант — 50 градусов, при этом значении вентилятор молчит в спокойном режиме и гарантированно охлаждает чип при максимальной нагрузке.

разгон

4,5

рейтинг

4,4

ЦЕНА \$220

ЧИПСЕТ nForce 4 SLI

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-400 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЬЕМЫ 2 PCI-E 16x, 3 PCI, 2 PATA, 4 SATA,

4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+6 USB 2.0,

1+2 IEEE1394, 2 RJ45 Gigabit Ethernet

ЗВУК 7.1-канальный Creative Sound Blaster Live 24-bit (разведены 5 аналог. выходов, S/PDIF Out Optical + Coaxial)



MSI K8N Neo4 Platinum



Вот мы и добрались до экземпляра, прямо-таки подозрительно идеально подходящего под определение «правильная плата для игрового компьютера». Иначе говоря, вполне можно отметить ее «Нашим выбором»

(что мы и делаем) и на том закончить описание. Поскольку отличия от предыдущей платы ограничиваются отсутствием второго слота PCI-Express 16x и существенно сниженной по такому поводу ценой.

В то же время присутствует нечто, обозначенное как PCI-Express 4x, работающее в режиме 2x, но, по слухам, в будущих версиях BIOS этот порт могут разблокировать для работы со второй видеокартой в режиме имитации SLI.

Настройки BIOS с точностью до пункта повторяют раскладку у предыдущей платы, компоновка элементов выполнена на «отлично», а производительность по нашим тестам просто лучшая.

разгон

4,5

рейтинг

4,7

ЦЕНА \$160

ЧИПСЕТ nForce 4 Ultra

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

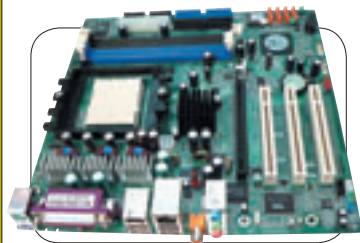
200-400 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЬЕМЫ 1 PCI-E 16x, 2 PCI-E 1x, 4 PCI, 2 PATA, 8 SATA,

4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+6 USB 2.0,

1+1 IEEE1394, 2 RJ45 Gigabit Ethernet

ЗВУК 8-канальный ALC850 (разведены 5 аналоговых выходов, S/PDIF Out Optical + Coaxial)



MSI RX480M2

Компании MSI, столь убедительно раскрывшей в своих платах таланты чипсетов nvidia, предстояло в нашем обзоре отстаивать честь и второго брэнда — ATi. Точнее, чипсета Xpress 200P. И, кажется, вновь удача — по производительности MSI RX480M2 попала в лидирующую группу.

Неизбежная для формата микро-ATX «теснота» (надо еще учесть, что ATi-набор состоит из двух микросхем, в отличие от nvidia-комплекта) не стала предметом серьезных нареканий, плата спроектирована очень грамотно, хотя по количеству портов и разъемов безусловно уступает полноразмерным. Можно пожаловаться лишь на невозможность извлечь модули памяти при

установленной видеокарте (в последнюю упираются защелки разъемов), но этот недостаток, как нам кажется, предельно виртуален.

Радиатор на северном мосту нагревается довольно сильно, несмотря на то что в нашем экземпляре не было интегрированного видео (у платы есть «близняшка» RS480M2, у которой видео присутствует). Скорее смешной, нежели критический недочет: в комплекте поставки есть заглушка с COM-портом, для крепления на задней стенке корпуса, но ее шлейф не дотягивается до расположенных в глубине платы «иголок», поэтому владельцам старых моделей придется самостоятельно искать заглушку с длинным шлейфом.

Про разгон сказать нечего, кроме регулировки частоты процессорной шины и единственного тайминга CAS Latency никаких настроек не предусмотрено. Зато функциональность Cool & Quiet реализована по полной программе. Резюме? Если разгонные опции для вас не актуальны, плата заслуживает пристального внимания.

разгон

2,0

рейтинг

4,1

ЦЕНА \$100

ЧИПСЕТ Radeon Xpress 200P

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

недоступно

РАЗЬЕМЫ 1 PCI-E 16x, 3 PCI, 2 PATA, 4 SATA,

4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+4 USB 2.0,

1+1 IEEE1394, 1 RJ45 Fast Ethernet

ЗВУК 5.1-канальный Realtek ALC658 (разведены 3 аналоговых выхода, S/PDIF Out Coaxial)

Foxconn WinFast NF4UK8AA-8EKRS

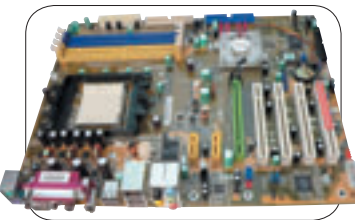
Компания Foxconn вышла на рынок материнских плат под собственной маркой недавно, но назвать ее новичком в этом деле было бы ошибкой — вы почти не найдете плат (вне зависимости от марки), вовсе не содержащих хотя бы одного элемента, изготовленного на предприятиях Foxconn. Например, процессорного сокета. А словечко «WinFast» в названии, как наверняка уже отметили самые наблюдательные читатели, ранее относилось к продукции компании Leadtek, отказавшейся от выпуска матплат. Иными словами, теперь мы знаем, кто на самом деле их производил!

Что ж, к стабильности и производительности NF4UK8AA-8EKRS никаких претензий отмечено не было. Но вот по части компоновки плата слегка уступает MSI-изделиям, даже если не придирается к расположению разъема для флоппи-дисков и отсутствию бортиков у дополнительных портов USB и FireWire на плате.

Из положительного-интересного обратил на себя внимание дополнительный разъем питания в нижней части платы — как можно было бы подумать, для подпитки особо мощных PCI-Express-карт он не предназначен. Напротив, вы можете запитать от него какой-нибудь вентилятор или подсветку корпуса.

В функциональности BIOS обнаружилось несколько противоречий. С одной стороны, есть пара исключительно оригинальных технологий — Super Boot и Super Recovery. Первая позволяет исключить

послестартовое распознавание всех устройств (они запоминаются в энергонезависимой памяти), и компьютер начинает запускаться ощутимо быстрее, а вторая дает возможность отвести место на винчестере, где можно устроить резервную копию данных — от собственно BIOS до любых разделов винчестера, и в случае аварии восстановление займет минимум времени. Однако про управление частотой вращения вентиляторов разработчики забыли, поэтому от Cool & Quiet снова остается лишь первая половина. И в разгонных опциях односторонность: диапазон частот шины невелик, тайминги памяти в минимальном комплекте, зато напряжения дозволено крутить в широких пределах: процессорное ядро — 1,6-1,8 В, память — 2,5-2,8 В, HT-линк — 1,3-1,5 В. Но хуже всего то, что, даже повышая напряжение, плату удастся разогнать весьма незначительно, даже в разрешенных пределах частоты системной шины. Словом, еще один продукт не для энтузиастов-и-испытателей.



ЦЕНА \$135

ЧИПСЕТ nForce 4 Ultra

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-250 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЬЕМЫ 1 PCI-E 16x, 2 PCI-E 1x, 4 PCI, 2 PATA, 4 SATA, 4 DIMM DDR PC3200 (до 4 Гбайт), 4+4 USB 2.0, 1 IEEE1394, 1 RJ45 Gigabit Ethernet

ЗВУК 8-канальный Realtek ALC850 (разведены 5 аналоговых выходов, S/PDIF Out Coaxial)

разгон

3,5

рейтинг

4,0

Shuttle SN25P

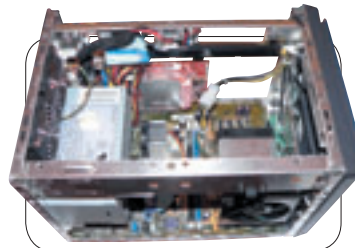


Это не материнская плата, но продукт основан на чипсете nForce4, содержит в своих недрах разъем Socket 939, и где же его, спрашивается, тестировать, как не в рамках данного обзора? Более того, у компании Shuttle есть еще одна модель — на Radeon Xpress 200, также готова к выпуску умопомрачительная версия на nForce4 SLI! Таким образом, можно констатировать, что внимание Shuttle к мощным игровым платформам это всерьез и надолго. Вместе с тем активность конкурентов в этом секторе рынка стремится к нулю, отсюда и довольно высокая цена, явно связанная не столько с высокой себестоимостью исходного продукта, сколько с его уникальностью. В Москве на момент написания этих строк SN25P вошел в строго единичных экземплярах, поэтому не исключено, что стартовая цена на него окажется еще выше.

В тестах производительности наш барбон лишь чуть-чуть отстал от лидеров — очевидно, из-за отсутствующей в BIOS настройки 1T/2T среди таймингов памяти. Тем не менее кое-какие настройки для разгона в нашем распоряжении оказались: напряжение на процессоре можно отрегулировать в диапазоне 0,8-1,7 В, на оперативной памяти — 2,7-2,9 В, на чипсете — 1,6-1,7 В. Необычайно развит раздел Advanced CPU Fan Setting, отвечающий за интеллектуальное поведение многочисленных вентиляторов. Все вентиляторы, включая самый маленький, охлаждающий чипсет, по команде

автоматики меняют частоту вращения в широких пределах. Пользователю необходимо только установить желаемый баланс — между уровнем шума и степенью охлаждения. И результат, смеем заметить, впечатляет: в спокойном режиме, когда для процессора активируется технология Cool & Quiet, шум такого компьютера не превышает уровня качественных полноразмерных систем и заглушается даже негромкой музыкой. А под игровой нагрузкой в большинстве случаев будет солировать кулер видеокарты, а вовсе не штатное охлаждение. Интегрированный звук на чипе VIA Envy24 ожидаемо лучший среди конкурентов из нашего обзора. А набор цифровых выходов просто удивляет.

Что сказать в заключение?.. Очень удачный продукт и несомненный «ваш выбор» в условиях, когда бескомпромиссную игровую начинку необходимо заключить в компактный корпус. Если же такие деньги кажутся вам неадекватной платой за удобство, придется утешиться полноразмерным ПК.



ЦЕНА \$350

ЧИПСЕТ nForce 4

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-250 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЬЕМЫ PCI-E 16x, 1 PCI-E 1x, 2 DIMM DDR PC3200 (до 2 Гбайт), 4+2 USB 2.0, 1 IEEE1394, 4 SATA, 1 RJ45 Gigabit Ethernet, 8-in-1 Card Reader

ЗВУК 8-канальный VIA Envy24 (разведены 5 аналоговых выходов, Optical In/Out + Coaxial Out S/PDIF)

РАЗМЕРЫ КОРПУСА (ГЛУБИНА X ВЫСОТА X ШИРИНА), см 32x21x21

разгон

3,8

рейтинг

4,5



ASUS A8V-E

Нашу лабораторию уже посещала материнская плата на nForce4 SLI, произведенная ASUS (см. январский First Look этой технологии); оценка была исключительно высокой. В текущем раунде мы имеем дело с некоей противоположностью — бюджетной платой на недорогом VIA-чипсете. Удалось ли инженерам ASUS сделать из него конфетку?

Увы, не удалось. Несмотря на богатую комплектацию недорогой по меркам ASUS платы (предусмотрен даже адаптер Wi-Fi с внешней антенной), общее впечатление не самое благоприятное. Производительность худшая в тесте, что совершенно неудивительно, поскольку тайминги памяти по умолчанию были установлены на максимальное значение и принудительное их снижение до «официальных» для нашей памяти значений

сопровождалось зависанием (что, отметим, не является особенностью чипсета, но — только этой платы). К тому же отсутствие пункта 1T/2T Memory Timings наводит на мысли, что это значение блокировалось на максимуме. Обращают на себя внимание массивный радиатор на преобразователях питания и... бешено вращающийся ротор на северном мосту, чей шум вполне различим над фоновым уровнем, даже когда боксовый вентилятор на центральном процессоре работает в штатном режиме. Но есть и положительные черты. К примеру, образцово-показательная поддержка Cool & Quiet. В BIOS обнаружен по-асусовски роскошный раздел тонких настроек: питанию процессора можно накинуть 0,1-0,2 В, напряжение питания памяти регулируется от 2,6 до 3,0 В с шагом в 0,05 В, напряжение на чипсете также можно поднять до 1,6 В, предусмотрена возможность изменения частоты шины PCI-Express в пределах от 100 до 200 МГц, наконец, вручную можно установить частоту PCI-шины — 33, 37,5 и 40 МГц.

Но упомянутый казус с памятью оказался не под силу исправить никакими регулировками. Определенно, компании ASUS лучше удаются high-end-платы.

разгон

4,0

рейтинг

3,5

ЦЕНА \$140

ЧИПСЕТ VIA K8T890

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-400 МГц (с шагом 1 МГц)

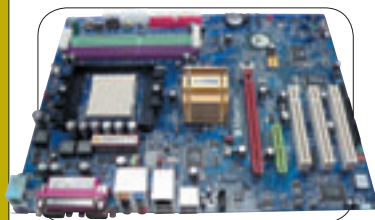
РАЗЬЕМЫ 1 PCI-E 16x, 2 PCI-E 1x, 3 PCI, 4 DIMM DDR

PC3200 (до 4 Гбайт), 4+4 USB 2.0, 2 SATA, 2 SATA,

1 RJ45 Gigabit Ethernet, Wi-Fi

ЗВУК 8-канальный Realtek ALC850 (разведены

6 аналоговых выходов)



Albatron K8X890 Pro II

Еще один продукт на чипсете K8T890 смог полностью отстоять честь данного набора микросхем на фоне конкурентных предложений — никакого отставания от nForce4 в любых его разновидностях не отмечалось. Память, как и должно, настраивалась и разгонялась. А у самого чипсета K8T890 обнаружилось вполне осязаемое «разгонное» преимущество перед nForce4: частоту шины Hyper-Transport безо всяких последствий для стабильности можно поднимать до рекордных значений. Понятно, что никакой пользы в тестах это не приносит, однако позволяет в процессе разгона обойтись без уменьшения множителя для этой шины. Разгонные настройки радуют. Частоту процессора можно поднять не так высоко, как хотелось бы, но напряжение — пожалуйста, на целых 0,35 В, память «напрягается» в диапазоне 2,6-2,9 В, а для чипсета и вовсе можно по отдельности поднять на 0,3 В напряжение северного и южного моста, наконец, подогреву открыта и шина Hyper-

Transport — 1,25-1,35 В. Увы, на фоне этого великолепия снова оставлена без внимания функция управления оборотами многострадального процессорного кулера. Почему, если реализуется это элементарно? Нет ответа.

Из аппаратных принадлежностей в комплекте обнаружен дополнительный модуль с добавочной фазой преобразователя питания (наподобие гигабайтового DPS), впрочем, однозначно менее удобный, поскольку для своего включения требует перестановки перемычек. Зато отличным от других образом реализовано интегрированное аудио, и это, совершенно точно, конкурентное преимущество данной платы, ибо звучит ощутимо лучше кодеков Realtek (кстати, цифра «II» в названии отмечает как раз комплектацию VIA-чипом; в «простой» версии стоит обычный ALC655).

С окончательной оценкой возникли проблемы... В московской рознице следов этой платы в начале мая не обнаружилось, а по версии зарубежных онлайн-магазинов она показалась нам явно переоцененной (на уровне \$180). На наш взгляд, справедливой ценой за плату с не самой богатой функциональностью и на бюджетном чипсете были бы \$100. В таком (и только таком) случае она легко претендовала бы на звание «Лучшей покупки» как идеальный выбор для тех, кто всего более ценит в плате разгонный потенциал.

разгон

4,5

рейтинг

4,0

ЦЕНА Неизвестна

ЧИПСЕТ VIA K8T890

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ ТАКТОВОГО ГЕНЕРАТОРА

200-300 МГц (с шагом 1 МГц)

РАЗЬЕМЫ 1 PCI-E 16x, 1 PCI-E 4x, 3 PCI, 4 DIMM DDR

PC3200 (до 4 Гбайт), 4+4 USB 2.0, 2 SATA, 2 SATA,

2 IEEE1394, 1 RJ45 Gigabit Ethernet

ЗВУК 8-канальный VIA Envy24PT + VIA VT1616

(разведены 6 аналоговых выходов)

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании, предоставившие собственно материнские платы и все необходимые компоненты для тестирования: 3Logic (www.3l.ru), OLDI (www.oldi.ru), USN Computers (www.usn.ru), московские представительства компаний AMD (www.amd.ru), ASRock (www.asrock.com/index_russia.html), Chaintech (www.chaintech.ru), Foxconn (www.foxconn.ru), MSI (www.microstar.ru), европейское представительство компании Albatron (www.albatron.ru) и компанию Shuttle (ru.shuttle.com). □

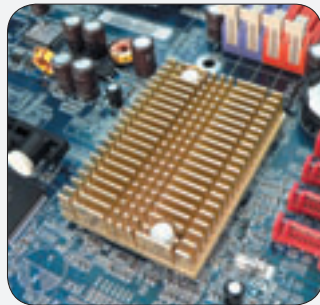
Как настроить Athlon 64

Интегрированный в процессор контроллер памяти отличается не только высокой производительностью, но и весьма жесткими требованиями к качеству модулей памяти. Посему использование «безымянных» планок крайне не рекомендуется — плате придется установить для такой памяти заведомо щадящие тайминги, и вы получите заметно меньшую производительность, нежели доплатив несколько десятков долларов за фирменную память (хотя бы и принадлежащую к бюджетным семействам ValueSelect, ValueRAM и т.п.).

Второе правило: для двухканального контроллера идеальным вариантом является установка ДВУХ модулей памяти равного объема. Желательно из специального двухканального комплекта, в который самим производителем отобраны модули, способные работать в паре с максимальной производительностью (впрочем, это необязательное условие). Набирать нужный объем из четырех модулей не рекомендуется, так как производительность в этом случае всегда будет ниже (а установка трех модулей вообще не поддерживается большинством плат).

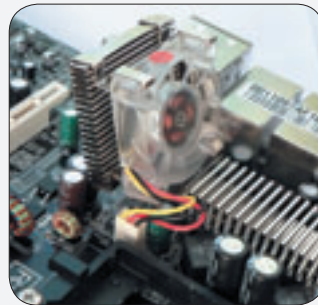
Для тонкой настройки подсистемы памяти и разгона плат на чипсетах nvidia можно воспользоваться программой nTune, обычно прилагаемой к самой плате, либо бесплатной утилитой ClockGen, скачать которую можно с сайта www.cruidd.com, а максимум настроек интегрированного контроллера памяти открывает для нас утилита A64 Tweaker (www.overclockers.ru/cgi-bin/files/download.cgi?file=580).

Надо заметить, что ввиду «открытой» специфики чипсета большинство настроек доступны вне зависимости, есть ли их поддержка среди настроек BIOS Setup вашей платы. Разумеется, несмотря на такую открытость, разгон остается занятием рискованным, и за успех мероприятия отвечает только его



слева Внимание: северные мосты современных чипсетов греются серьезно, поэтому, если вам достанется плата с пассивным радиатором, прежде чем заняться экстремальным разгоном, позаботьтесь об активном охлаждении! В отличие от процессора, чипсеты не имеют аппаратной защиты от перегрева.

справа Охлаждение преобразователей питания от MSI на тепловых трубках.



исполнитель. Поэтому мы призываем вас быть осторожными и не регулировать те параметры, назначение которых вам неизвестно.

Разобравшись с памятью, позаботимся об активации самой впечатляющей технологии Athlon 64 — Cool & Quiet, позволяющей процессору снижать частоту и напряжение питания в зависимости от нагрузки до 800-1000 МГц и 0,8-1,0 В, соответственно. В результате чего в режиме спокойной работы процессору вполне хватает пассивного охлаждения.

Делается это так: включаем в BIOS пункт «Cool & Quiet» и пункты, ответственные за интеллектуальное управление оборотами процессорного кулера («Q-Fan/Smart Fan»).

Следующим шагом устанавливаем в

Windows (рекомендуется как минимум Windows XP SP1, а для SP2 этот шаг можно пропустить) драйвер Cool & Quiet, который можно найти либо на диске с драйверами к материнской плате, либо скачать с сайта AMD: www.amd.com/ru-ru/Processors/TechnicalResources/0,,30_182_871_9706,00.html. Вв списке «Диспетчера

устройств» выбираем процессор и обновляем его «драйвер». Теперь в настройках энергосбережения появится новая «схема управления питанием» под названием «Диспетчер энергосбережения», выбираем ее. Готово!

Убедиться в том, что частота и напряжение снижаются во время простоя, можно с помощью утилиты CPU-Z (www.cruidd.com) и, конечно же, непосредственно пощупав радиатор, который через несколько минут непременно остынет. Если же включено активное управление кулером, обороты последнего должны будут, как минимум, ощутимо снизиться.

Если после всех этих настроек частота по-прежнему остается максимальной или, наоборот, снижается во время простоя, но не возвраща-

ется на максимум под нагрузкой, это значит, что плата неправильно определяет напряжение. В этом случае первым делом необходимо обновить BIOS материнской платы до последней доступной версии. Как правило, это самое верное средство от подобных проблем.

Хотелось бы также порекомендовать программу RightMark CPU Clock Utility (<http://cpu.rightmark.org/products/rmclock.shtml>), с помощью которой удастся организовать работу Cool & Quiet даже для старых плат, имеющих проблемы с реализацией автоматического управления частотой и напряжением. Впрочем, даже если автоматика работает исправно, ознакомиться с этой утилитой все равно полезно — ее функциональность заметно богаче, и, возможно, вы захотите использовать ее вместо стандартного драйвера.

Еще одна опция Athlon 64 — антивирусная аппаратная защита от исполнения программного кода, записанного в область данных в Windows XP SP2. Включается только через раздел «Система»: закладка «Дополнительно», в разделе «Быстродействие» жмем кнопку «Параметры», выбираем закладку «Предотвращение выполнения данных» и ставим галочку в строке «Включить DEP для всех программ и служб, кроме выбранных ниже». Теперь будьте готовы, что некоторые из вполне мирных, но системных программ из разряда антивирусов, файрволов и т.п. в первое время будут «вылетать» по ошибке защиты памяти, после чего система предложит добавить их в список разрешенных. Что и надо будет сделать. ■

	Gigabyte GA-K8NXP-SLI	Foxconn WinFast NF4UK8AA	Gigabyte GA-K8NF-9	MSI K8N Diamond SLI	MSI K8N Neo4 Platinum	MSI RX480M2	Shuttle SN25P	ASUS ABV-E	ASUS K8S-MX (Socket 754)	ECS KN1 Extreme	ECS nForce4-A754 (Socket 754)	ASRock K8 Combo-Z (Socket 939)	ASRock K8 Combo-Z (Socket 754)	Chaintech VNF4 Ultra	Chaintech S1689
PCMark04 — CPU	3730	3896	3829	3874	3879	3878	3842	3823	4142	3804	4071	3826	4008	3793	3878
PCMark04 — Memory	4287	5074	4473	5130	5135	4926	4494	4350	3704	4950	3160	4032	2790	4426	5074
PCMark04 — HDD	4583	4778	4576	4816	4786	4412	4802	4235	4776	4655	4842	4807	4871	4791	4814
3DMark 05 — CPUMarks	3939	4396	4162	4405	4419	4377	4088	3802	1381	4212	3626	3842	3202	4018	4403
DOOM III, UHQ, 640x480	86,1	93,4	91,3	94,5	95,0	93,3	90,2	84,9	73,5	90,0	85,3	84,7	78,2	90,3	94,3
Half-Life 2, UHQ, 3dc, canals, 640x480	93,2	102,6	101,4	104,6	105,3	102,7	98,1	92,5	99,7	97,4	93,8	90,5	84,0	98,9	102,7
Quake 3, 1024x768, fps	319,9	350,6	354,0	366,1	368,2	351,3	339,2	321,3	286,7	329,6	325,3	327,8	297,7	341,1	366,3
Unreal Tournament 2003, 1024x768, fps	81,3	87,2	86,8	88,5	88,7	87,2	84,7	78,4	85,4	83,5	85,2	82,1	79,7	85,4	89,1
WinRar, мин (Кбайт/с)	4:46 (474)	4:24 (574)	4:32 (541)	4:31 (528)	4:26 (540)	4:25 (572)	4:34 (530)	4:55 (433)	4:15 (570)	4:36 (520)	4:35 (490)	4:49 (447)	4:56 (429)	4:32 (538)	4:28 (573)

ПО КОЛЕНУ В МЕРТВЫХ МУХАХ

МУЗЫКАЛЬНАЯ
ИСТОРИЯ #6

Школьников час-
тенько развлекают
историей о том, что
лягушка не видит
неподвижные пред-
меты. Заметить лета-
ющую муху — на это
ее скромных воз-
можностей хватает:
бросок, и пища от-
правлена внутрь. Но
несчастное земновод-
ное может умереть
с голоду, даже нахо-
дясь, гм, по коленные
чашечки в россыпях
жирных мух.



Человеческое восприятие
бесконечно сложнее, но фильтра-
ция поступающей информации
все равно происходит. Люди не
замечают те дома, мимо которых
каждый день топают на работу, не
слышат постоянный гул автомоби-
лей за окном, игнорируют тихонько
бубнящее радио на кухне. Доста-
точно небольшого сбоя системы,
например при бессоннице, когда
человек не в состоянии отвлечься
от тиканья часов, — и сразу стано-
вится понятно, что случится, если
эти фильтры перестанут работать:
мы просто сойдем с ума.
Человек несовершенен. Он не
умеет быть самодостаточным, не
умеет не ошибаться, да что там, он
даже не способен ровно отбивать
ладонью по столу восьмые доли.
Любой метроном умеет, а человек
— нет, даже самый матерый про-
фи, что провел всю жизнь у рояля
в концертных залах, а перед тем в
консерваториях и ДМШАх. Только
ошибок у него будет поменьше и
видны они будут лишь под лупой
в звуковом редакторе. То ли дело
машина, уж она-то умеет издавать

звуки строго одинаковой громко-
сти, идеально точно развешивая их
по тактовой сетке.
Имея перед собой компьютер,
велик соблазн создавать музыку
от начала до конца, не выходя
за пределы системного блока. К
тому же есть железный аргумент:
сколько людей отличит синтеза-
торный саксофон от живого? Ну
хорошо, музыканты, наверное,
отличат, а остальные? Именно, все
так и думают. А потому стоит ли
ради горстки высоколобых снобов
устраивать себе дополнительные
сложности, оплачивать студии и
исполнителей... Всего лишь разум-
ная экономия, правда?
Так было похоронено множество
саундтреков. Возможно, среди них
были неудачные, которые лучшей
участи не заслуживали; возможно,
там были и весьма неплохие рабо-
ты... Мы этого никогда не узнаем.
Просто спокойнее думать, что ни
один шедевр так не погиб, иначе
очень уж горько.
И дело вовсе не в том, что весь
мир внезапно проникся прелестью
живых инструментов, и не в том,

что механистически сыгранная
мелодия вызывает гипотетически
меньший эмоциональный отклик
у слушателя. Просто включается
эффект лягушки, и человек ее не
слышит вообще. Мозг отфиль-
тровывает ее, поскольку там она
проходит по той же категории,
что и щелчки метронома или же
гудение кулера в системном блоке.
Получается, что речь идет уже не
о балансе «чуть лучше против чуть
хуже», а о наличии или же отсутс-
твии музыки как таковой. Если уж
экономить, то почему бы не спро-
вождать игру бегущей строкой с
распечаткой партитуры?
А ведь цена вопроса не столь
заоблачна: несколько тысяч заоке-
анских единиц, если считать, что
саундтрек длится минут пятьдесят,
что к началу записи партитура
полностью готова, а потому в це-
лом на реализацию проекта уйдет
примерно сотня часов в студии.
Кому-то может показаться, что эти-
ми рассуждениями мы пытаемся
подвести под монастырь заодно
и электронную музыку. Однако
электроника вовсе не обязана

быть мертвой. Можно привести
в пример классический Trans
Europe Express чеканных немецких
первопроходцев Kraftwerk. Альбом,
в котором нет ни единого живого
инструмента, сыгран руками от
начала до конца.
Да и в современной электронике
серьезные музыканты очень тща-
тельно работают с микротаймин-
гом, чтобы звуки чуть опережали
или чуть отставали от ритмичес-
кой сетки, кропотливо создавая
имитацию хорошего человеческого
исполнения, или же используют
старые аналоговые инструменты
(которые давно уже на вес золота),
которые тоже не умеют играть иде-
ально ровно, совсем как люди.
Просто в музыке должна быть
жизнь: в ритме, в тембре, в испол-
нении. В противном случае она
превращается в сводящее с ума
тиканье неумных часов, которому
любой человек предпочтет тишину.
Берегите природу,

Bufo Viridis*.

* Жаба зеленая.